MECHANICAL DESIGN WORKS

メカニックデザインワークス

柳瀬敬之

YANASE TAKAYUKI

エムディエヌコーポレーション

MECHANICAL DESIGN WORKS

メカニックデザインワークス

柳瀬敬之

YANASE TAKAYUKI

『機動戦士ガンダム00』『攻殻機動隊ARISE』『ゼノブレイドクロス』
『スーパーロボット大戦W』『武装神姫』etc...

柳瀬 敬之（やなせ・たかゆき）

自身初のアーカイブス!

www.MdN.co.jp
MdN

MECHANICAL DESIGN WORKS

メカニックデザインワークス

柳瀬敬之

YANASE TAKAYUKI

『機動戦士ガンダム00』『攻殻機動隊ARISE』『ゼノブレイドクロス』
『スーパーロボット大戦W』『武装神姫』etc...

柳瀬 敬之（やなせ・たかゆき）

自身初のアーカイブス!

www.MdN.co.jp
MdN

ISBN978-4-8443-6506-8
C0076 ¥2800E

定価（本体2,800円+税）

発行　エムディエヌコーポレーション
発売　インプレス

© 2015 Nintendo / MONOLITHSOFT
© 士郎正宗 Production I.G ／講談社 「攻殻機動隊 ARISE」製作委員会
© 創通 サンライズ
© Disney
© Konami Digital Entertainment
© WSO ／ KADOKAWA ダイナミック企画

9784844365068

1920076028007

MECHANICAL DESIGN WORKS

［収録作品］

■GENRE 1_GAME　ゼノブレイドクロス／スーパーロボット大戦W／スーパーロボット大戦J／スーパーロボット大戦OG ORIGINAL GENERATIONS／ダライアスバ　スト セカンドブロロ　グ／メタルギア ライジング J ベンジェンス／叢－MURAKUMO－／ ARMORED CORE 2／ ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE／ Another Century's Episode 3／スティールクロニクル ヴィクトルーパーズ／ゼノサーガ エピソードII［善悪の彼岸］／ゼノサーガ エピソードII to III a missing year ～U.M.N.に封印されし真実の断片～

■GENRE 2_ANIMATION　…攻殻機動隊ARISE／機動戦士ガンダム00／劇場版 機動戦士ガンダム00 －A wakening of the Trailblazer－／機動戦士ガンダム00V／機動戦士ガンダム00F／機動戦士ガンダム00P／機動戦士ガンダム　MS IGLOO 1年戦争秘録／ファイアボール チャーミング／キャプテン・アース／交響詩篇エウレカセブン／交響詩篇エウレカセブン ポケットが虹でいっぱい／ゼーガペイン／革命機ヴァルヴレイヴ／テンカイナイト／エヴァンゲリヲン新劇場版.序

■GENRE 3_HOBBY　フレームアームズ／武装神姫

■GENRE 4_OTHER　漫画「機動戦士ガンダム 逆襲のシャア ベルトーチカ・チルドレン」／輻輳のマーグメルド／猟界のゼーレン／その他イラストレーション

© 2015 Nintendo / MONOLITHSOFT
© 創通 サンライズ
© Konami Digital Entertainment

発行 エムディエヌコーポレーション　発売 インプレス　定価（本体2,800円+税）

ISBN978-4-8443-6506-8
C0076 ¥2800E

定 価（本体 2,800 円+税）

発 行　エムディエヌコーポレーション
発 売　インプレス

© 2015 Nintendo / MONOLITHSOFT
© 士郎正宗 Production I.G ／講談社 「攻殻機動隊 ARISE」製作委員会
© 創通 サンライズ
© Disney
© Konami Digital Entertainment
© WSO ／ KADOKAWA ダイナミック企画

9784844365068

1920076028007

MECHANICAL DESIGN WORKS

MECHANICAL DESIGN WORKS

メカニックデザインワークス

柳瀬敬之

YANASE TAKAYUKI

エムディエヌコーポレーション

MECHANICAL DESIGN WORKS

発行　エムディエヌコーポレーション
発売　インプレス

MECHANICAL DESIGN WORKS

メカニックデザインワークス

柳瀬敬之

YANASE TAKAYUKI

エムディエヌコーポレーション

PREFACE　——巻頭言

このたび、メカを描いて
なんとかご飯を食べられるようになってからの
15年分のお仕事をまとめた本を
出す機会を与えていただきました。

「いかにしてメカを描いて、生きていくか」
これまでの人生の半分、
そればかりを考えていました。
そのための漫画投稿だったり、就職だったり、
アシスタントだったり、フリーだったり。
自分なりに進んできたことを振り返ったとき、
周りの人たちの支えなしでは
到底実現できなかったと痛感しました。

お世話になった方々、
この本を手に取ってくださった方に
最大限の感謝を捧げたいと思います。
ありがとうございました。
また、今度ともよろしくお願いいたします。

2015年6月
柳瀬敬之

CONTENTS

巻頭言 …… 3

柳瀬敬之プロフィール …… 6

GENRE 1 GAME 7

ゼノブレイドクロス …… 8

スーパーロボット大戦W …… 22

スーパーロボット大戦J …… 30

スーパーロボット大戦OG ORIGINAL GENERATIONS …… 34

スーパーロボット大戦 ORIGINAL GENERATION THE ANIMATION …… 36

電撃スパロボ！ スーパーロボット大戦 ORIGINAL GENERATION …… 38

ダライアスバースト セカンドプロローグ …… 40

メタルギア ライジング リベンジェンス …… 44

叢 −MURAKUMO− …… 54

ARMORED CORE 2 …… 56

ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE …… 57

Another Century's Episode 3 …… 58

スティールクロニクル ヴィクトルーパーズ …… 60

ゼノサーガ エピソードII [善悪の彼岸] …… 66

ゼノサーガ エピソードII to III a missing year ～U.M.N.に封印されし真実の断片～ …… 68

GENRE 2 ANIMATION 69

攻殻機動隊ARISE …… 70

機動戦士ガンダム00 …… 82

文庫カラー口絵、雑誌カラーイラスト …… 82

機動戦士ガンダム00 …… 84

劇場版 機動戦士ガンダム00 −A wakening of the Trailblazer− …… 107

機動戦士ガンダム00V、機動戦士ガンダム00F、機動戦士ガンダム00P …… 115

文庫モノクロ挿絵 …… 120

機動戦士ガンダム MS IGLOO 1年戦争秘録 …… 122

ファイアボール チャーミング …… 126

キャプテン・アース …… 136

交響詩篇エウレカセブン …… 138

交響詩篇エウレカセブン ポケットが虹でいっぱい …… 140

ゼーガペイン …… 141

革命機ヴァルヴレイヴ …… 142

テンカイナイト …… 144

ヱヴァンゲリヲン新劇場版:序 …… 150

GENRE 3 HOBBY 151

フレームアームズ …… 152
武装神姫 …… 154
武装神姫バトルマスターズ …… 171
武装神姫 Moon Angel …… 171
雑誌モノクロイラスト …… 172

GENRE 4 OTHER 173

漫画「機動戦士ガンダム 逆襲のシャア ベルトーチカ・チルドレン」 …… 174
輻輳のマーグメルド …… 180
猟界のゼーレン …… 182
その他イラストレーション …… 184
デビルガンダム …… 184
サイコ・ガンダム …… 184
ガンダムGダッシュ …… 184
ラビドリードッグ …… 184
ダーグウェ …… 185

柳瀬敬之をひもとく15の質問 …… 186
柳瀬敬之年表 …… 190

柳瀬敬之プロフィール

1974年1月21日生。京都府出身。建築専門学校建築設備科卒業。建築設備の会社に入社するも、漫画家を目指し3カ月で退社。1年間アルバイトをして資金を貯め上京。東京で本屋のバイトをしながら、漫画雑誌に投稿。絵のアルバイトを探していたところ、スクウェア(現スクウェア・エニックス)のデザイナー募集に応募し、合格するも、絵の仕事ではなく、モーションデザイナーとして研修ルームに。一週間後、ドリームファクトリーへ移籍しモーションデザイナーとして『トバル2』(1997)などのプロジェクトに携わる。1999年、メカニックデザイナーを募集していたフロム・ソフトウェアへ入社したのを機に、メカニックデザイナーとしてのキャリアをスタート。2002年からフリー。

GENRE 1

GAME

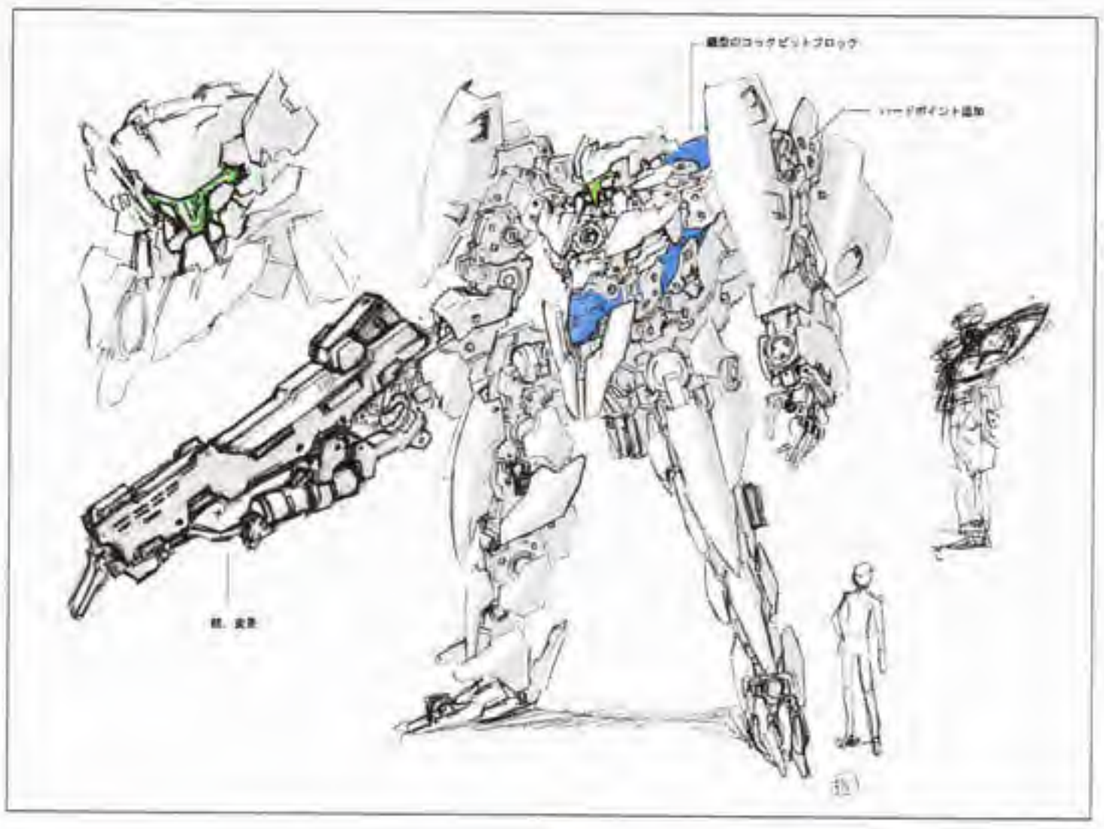
「ゼノブレイドクロス」より

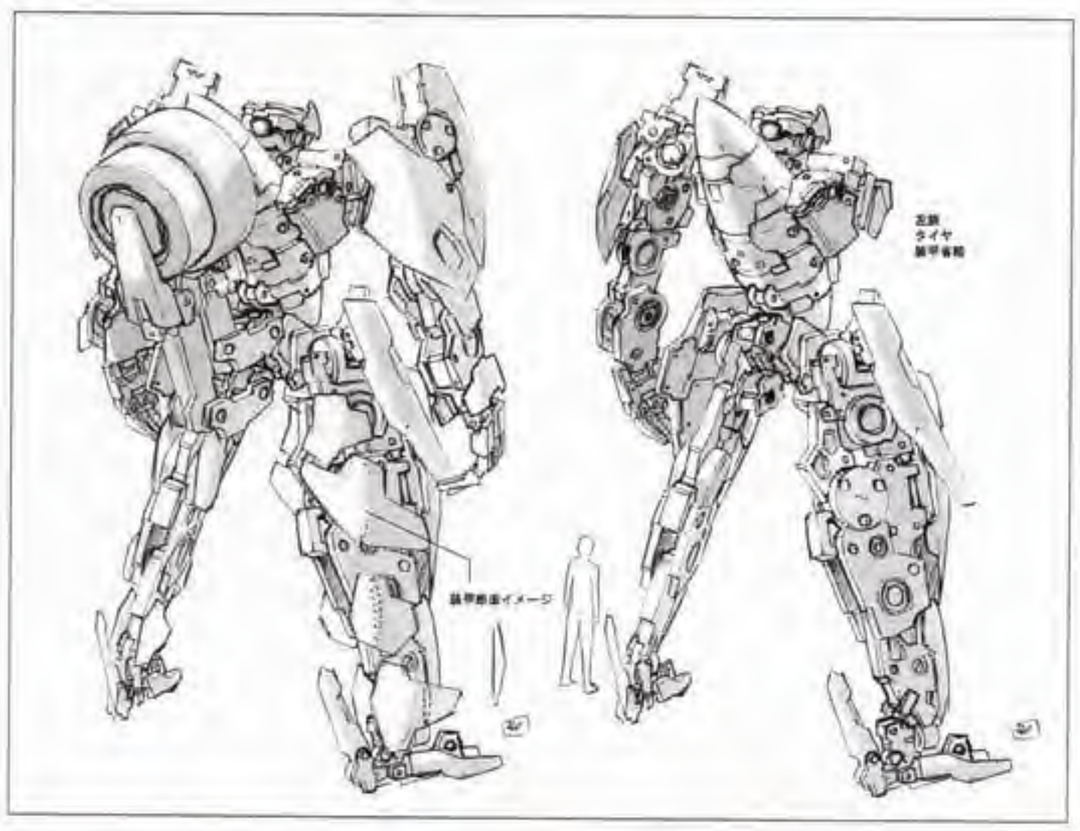
ゼノブレイドクロス

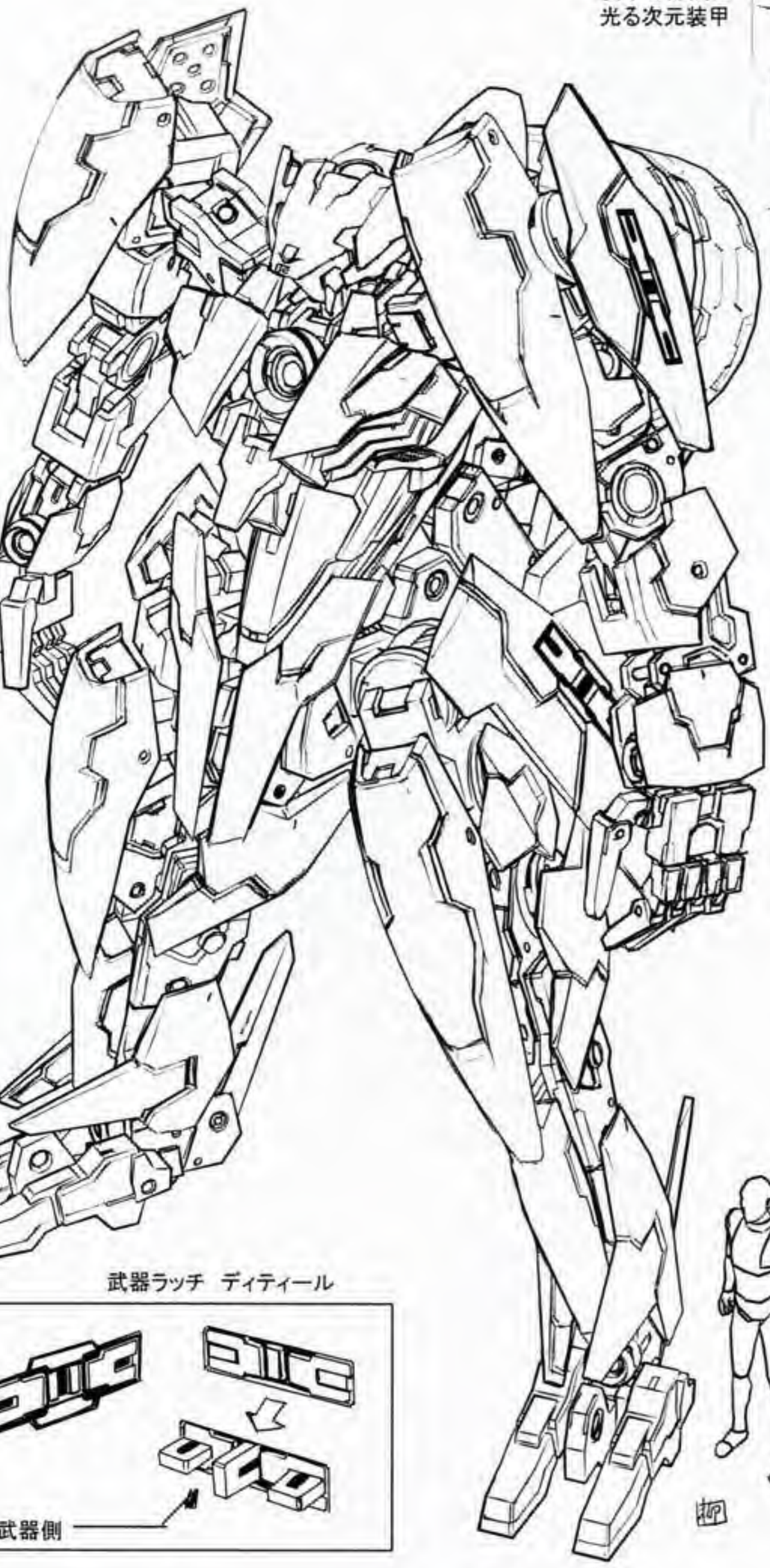
『XenobladeX』（ゼノブレイドクロス）は、任天堂のWiiで2010年に発売したRPG『ゼノブレイド』を制作したモノリスソフトが、新たに手掛けるWii UのRPG。未開の惑星で地球人類の種の存続をかけた重厚なSFが楽しめる。日本では2015年4月29日発売。

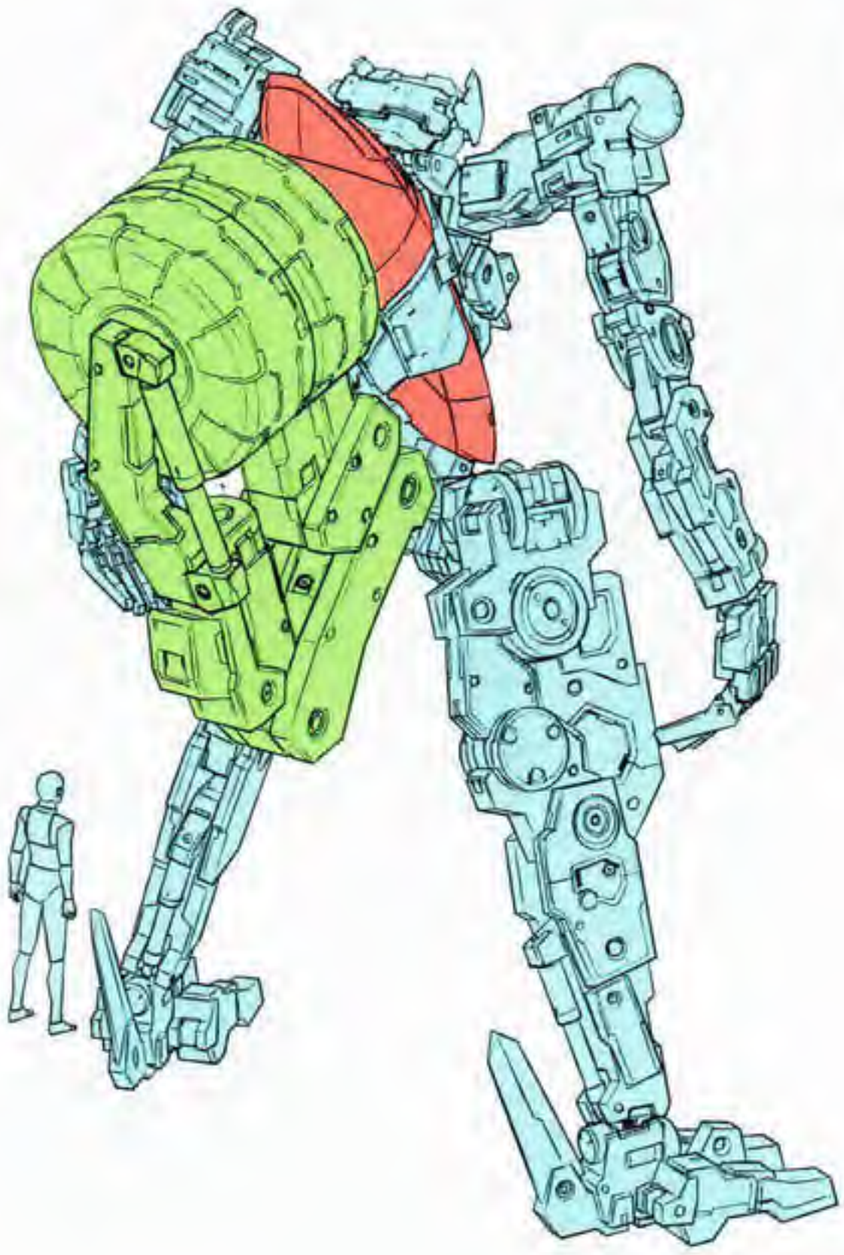
Formula シリーズ AD0130 Formula.ST など
Formula series

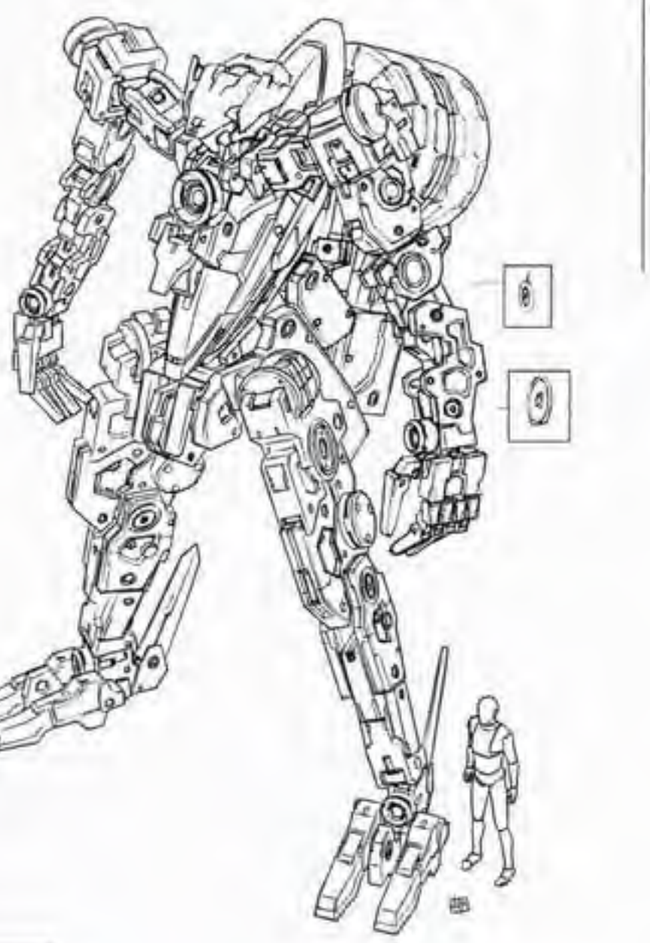
高速移動形態としてバイクから人型に変形するロボット、シェルのコックピットという発注でした。
歩きながらでもタイヤフレームを展開し、スムーズに変形させたかったので、ギミックに苦心しました。ラフでイメージを完成させた後は、ひたすら3Dモデルで関節位置を試行錯誤。背中に武器を接続する部分などは、ゲームのシステム開発が進み変更になりましたが、デザインを少し変更したり、パーツを足したりと、こちらで作業させてもらえたので、久々にゲームの現場参加という感じで楽しかったです。
機体ごとに掲載したカラーイラストは広報用に描いたもの。ゲームのほうで彩色された3Dモデルを参考に描きました。
武器のデザインは、右手武器以外はモノリスソフトさんから提供いただいたデザインです。

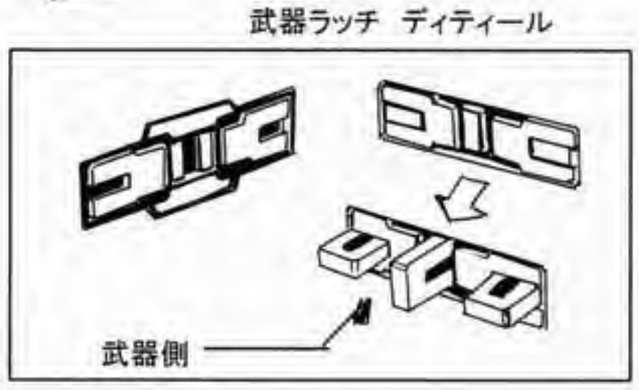




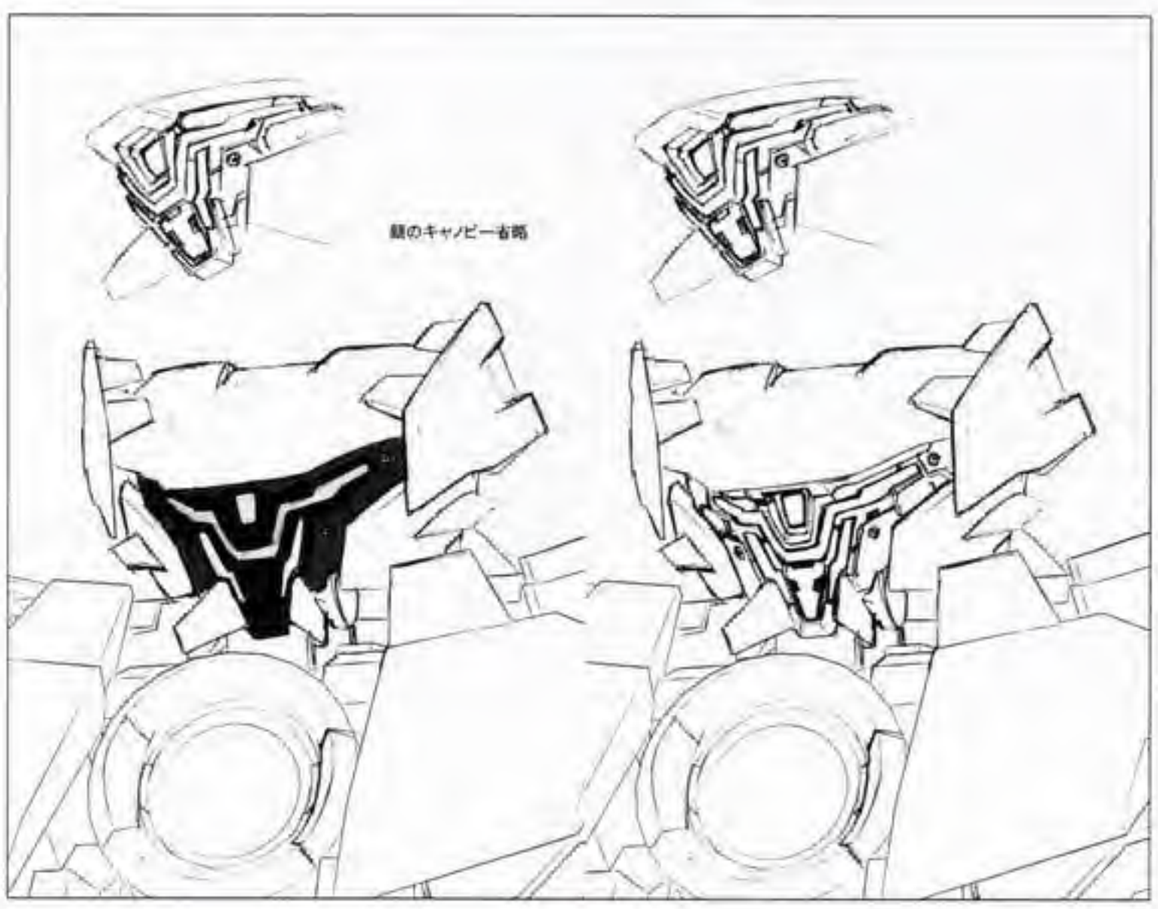


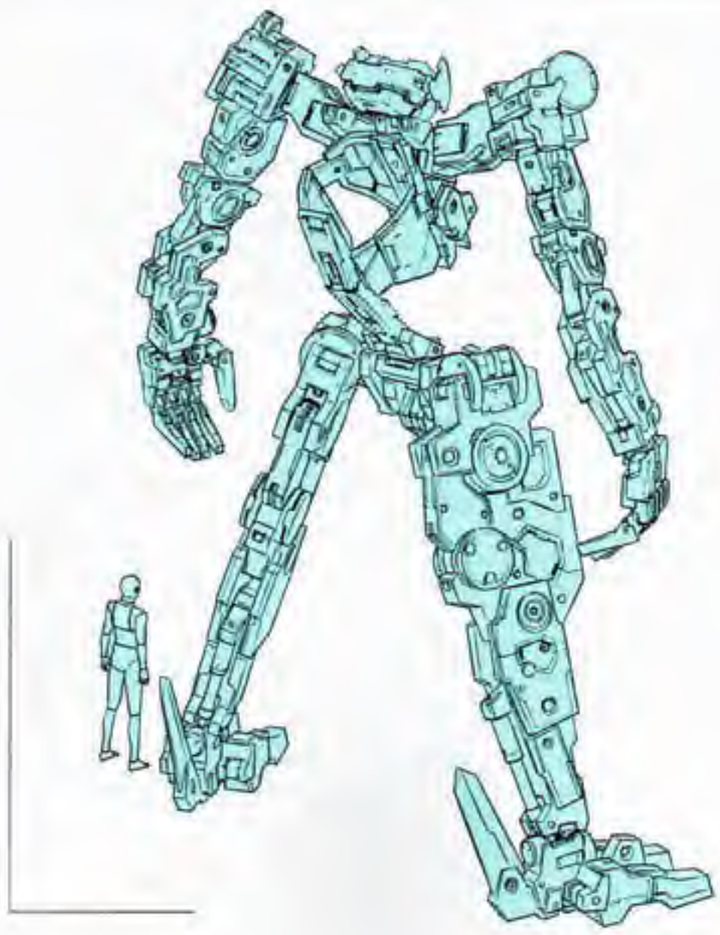






武器ラッチ　ディティール





変形修正点

タイヤアーム
関節2カ所で
展開

タイヤ、90度回転

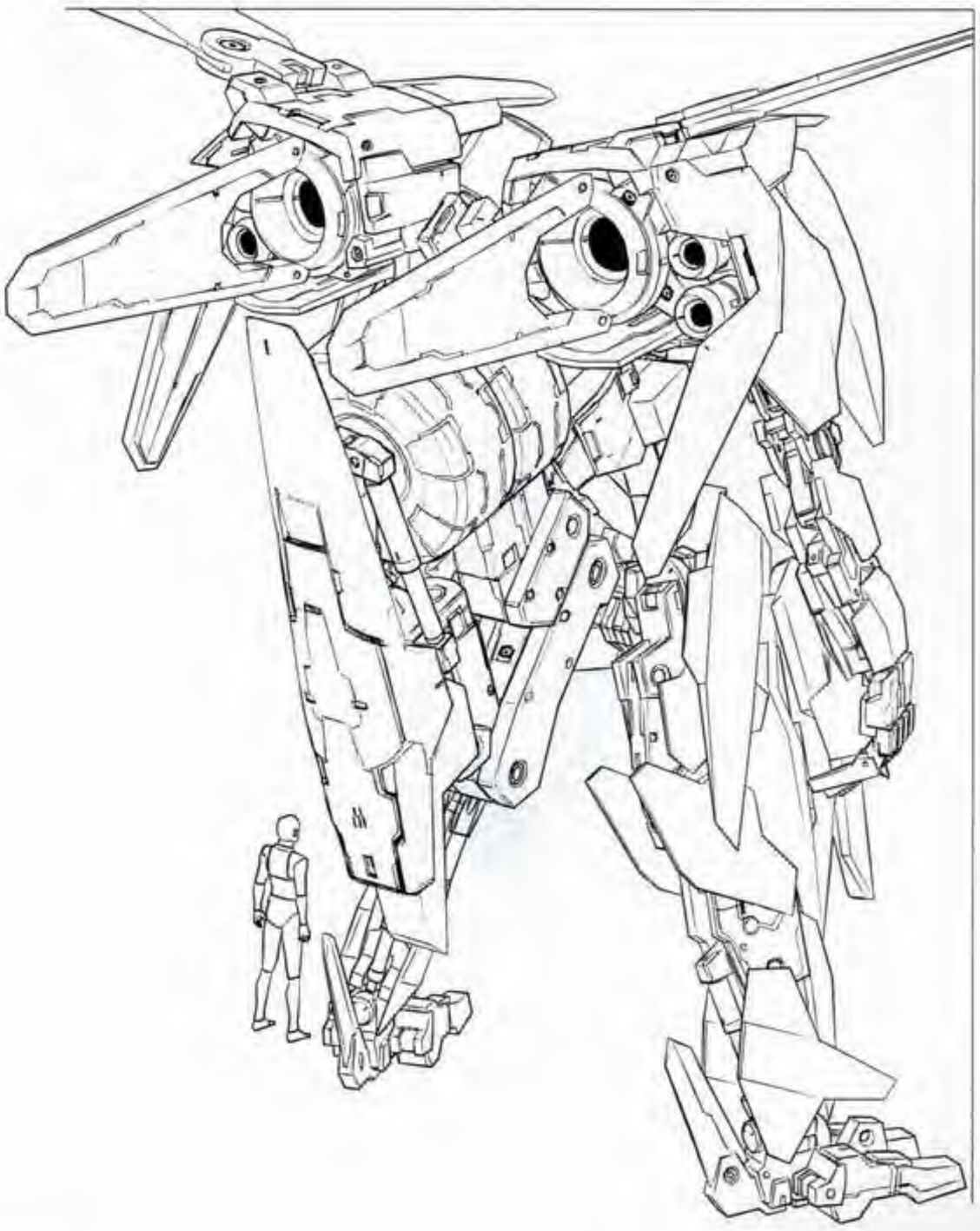
前輪の基部を
股間下に

腕と脚の変形は
前回設定と同じ

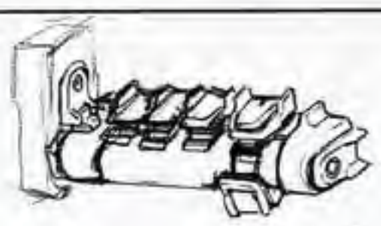
アームカバー
追加

アームカバーが
フロントスカートを
被う

肩関節は
ボールジョイント2カ所で
位置を決める

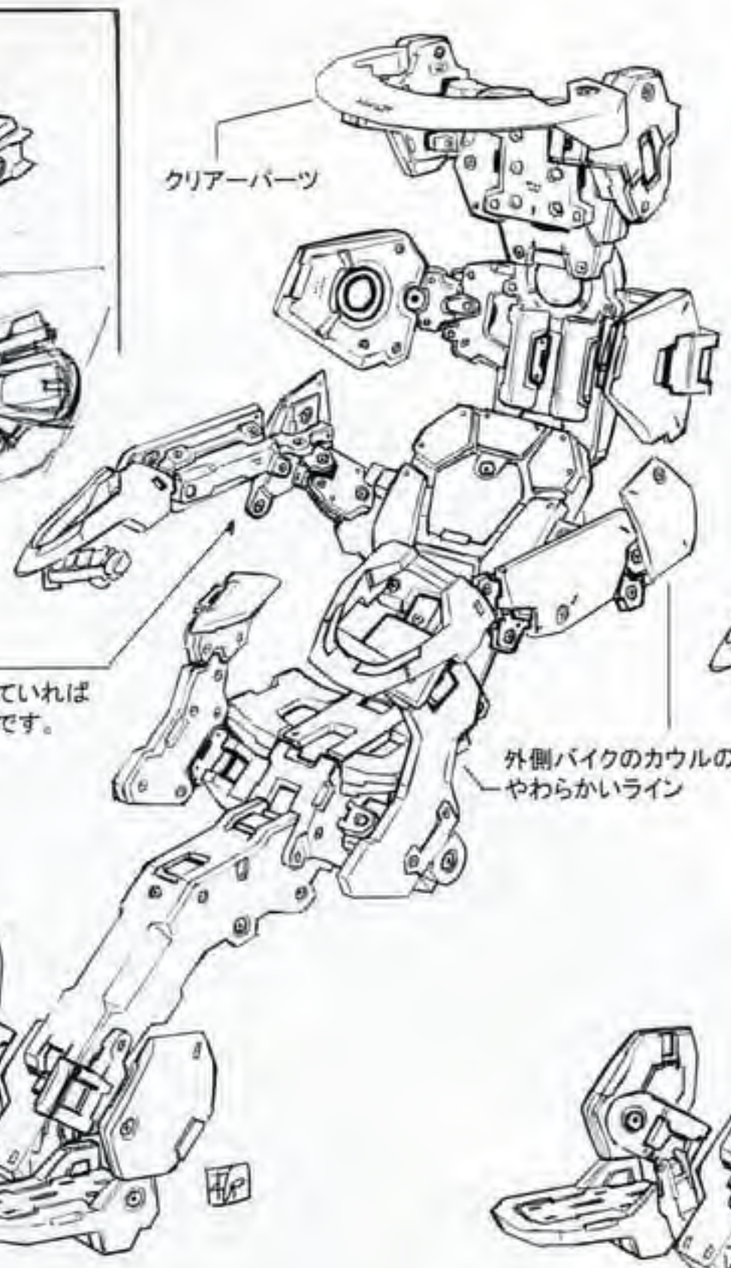


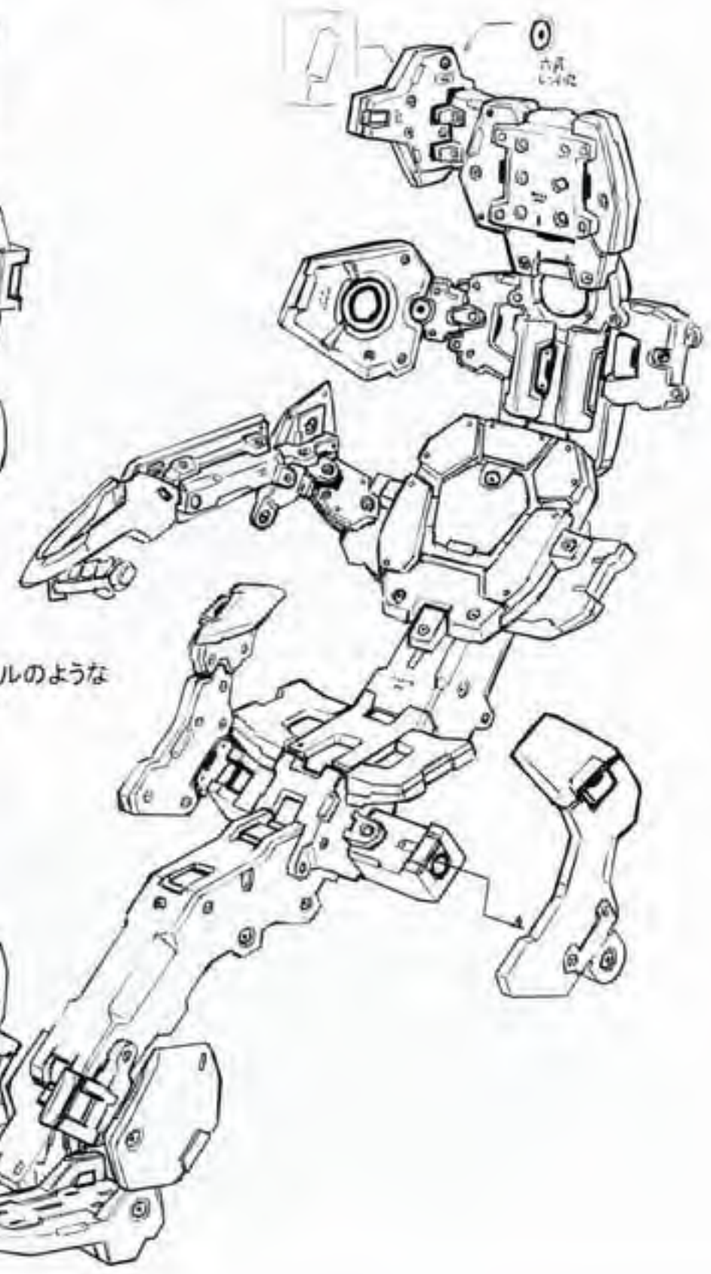
グリップ案

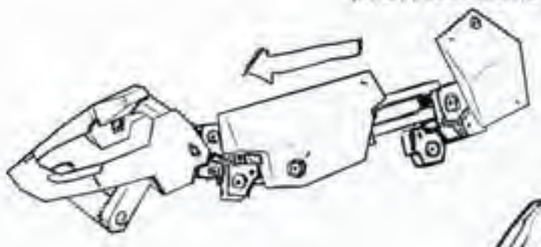


手の形状に合わせて
グリップ形状変更OKです。

手前のパーツ省略参考

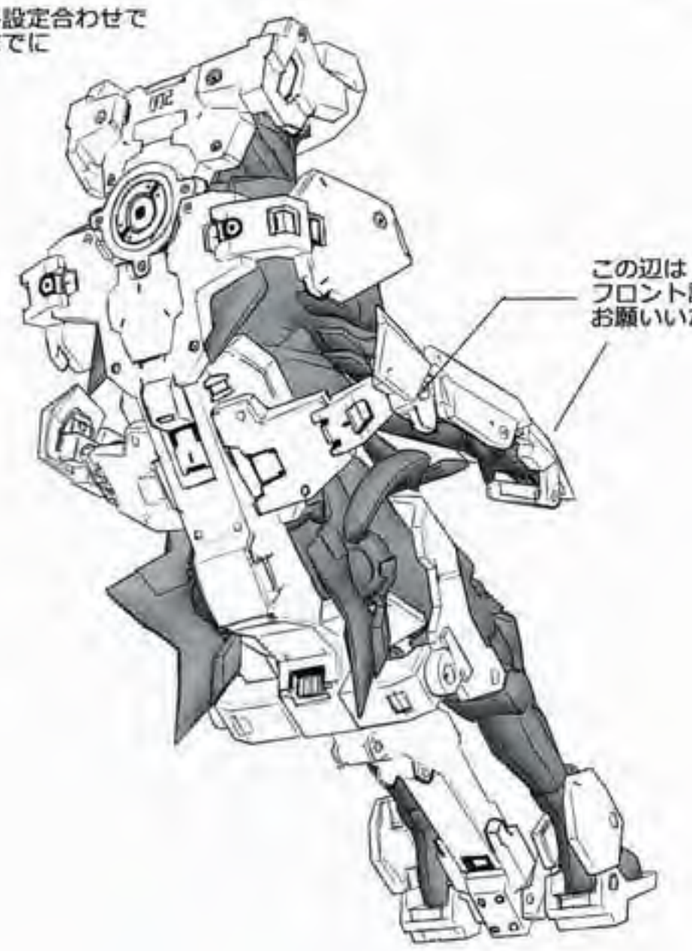


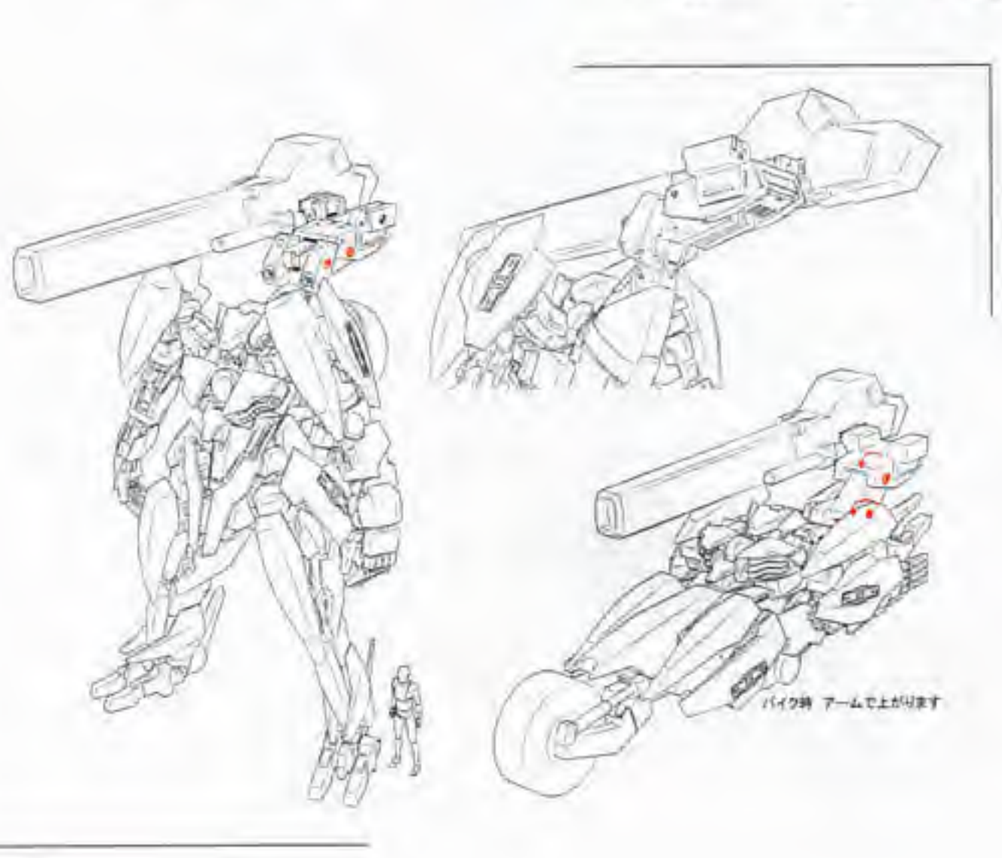


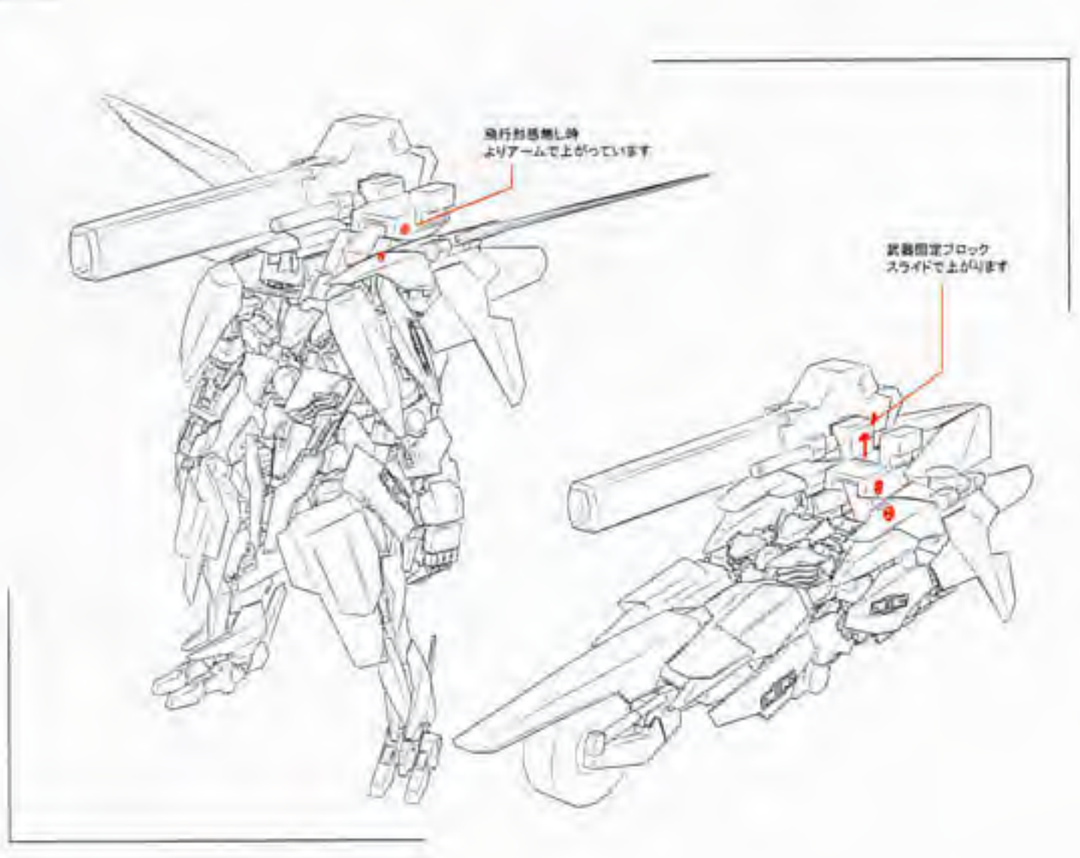


コックピットは外装デザインからわかるように、人が収まるギリギリのサイズですが、内装すべてがモニターになっており、外を映すことによって広く見せてます。パイロットが体を少し動かすと、その動作をドールに大きく反映してドールが動くというシステムをイメージしてデザインしました。

基本フロント設定合わせで
背面は参考までに



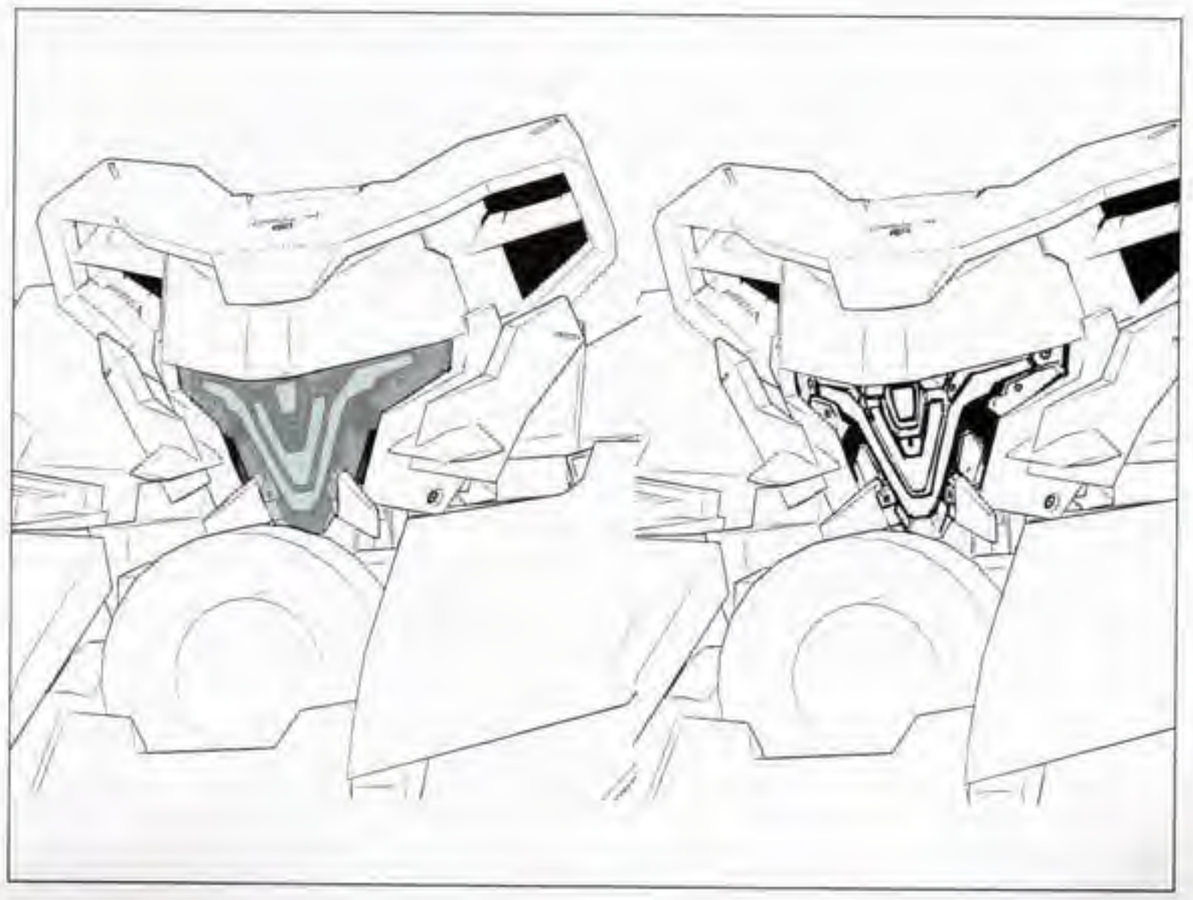


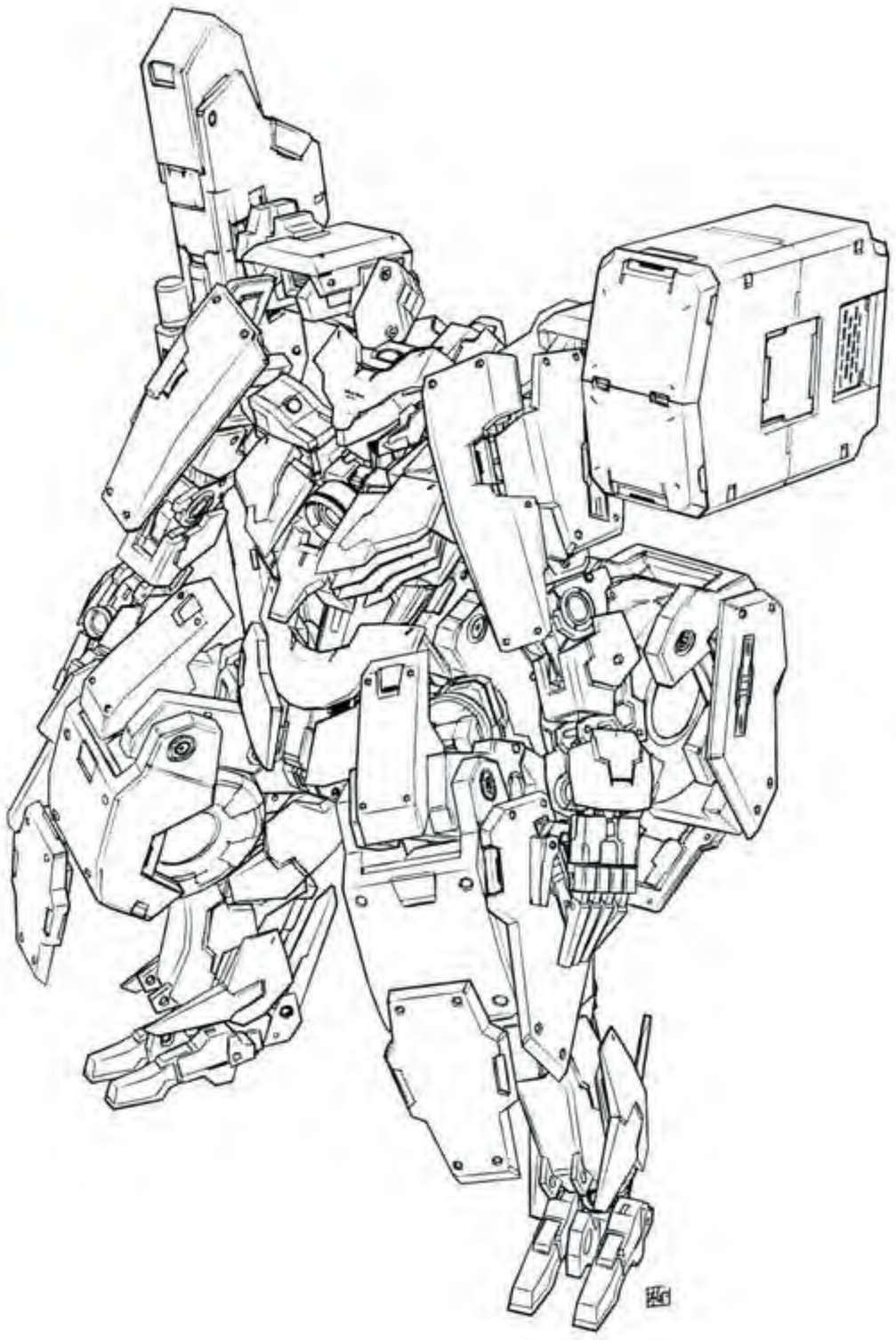


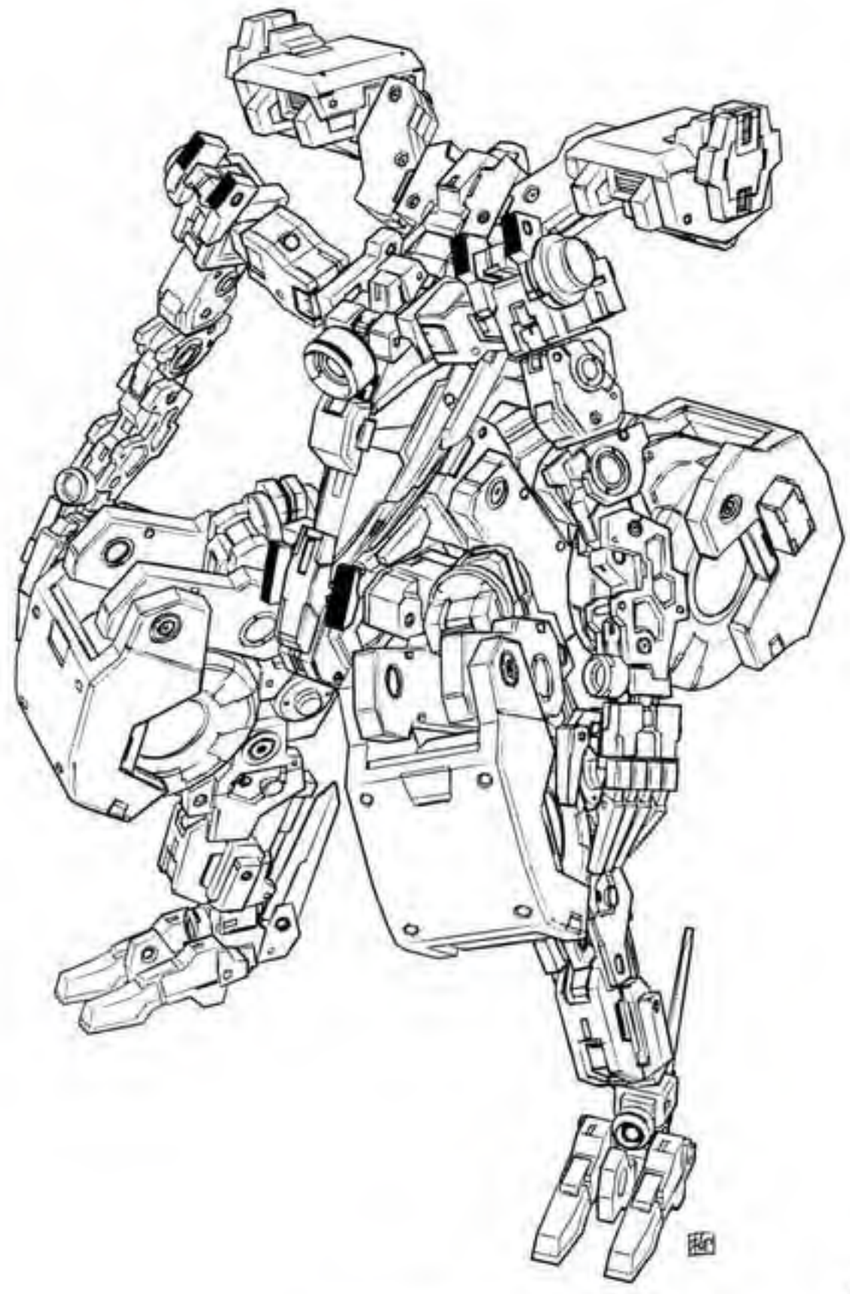
Inferno シリーズ AD0530 Inferno.ST など
Inferno series

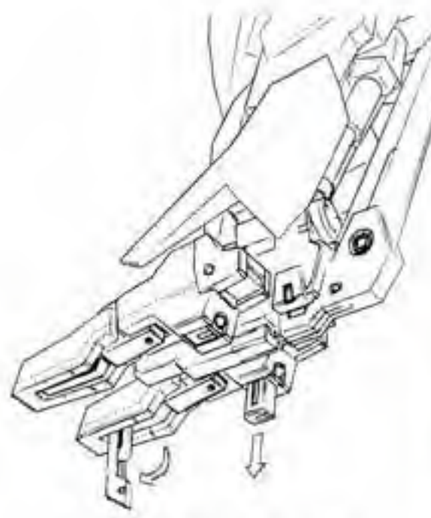
当初から二輪タイプ、四輪タイプと2種類の構想があり、そこからバリエーションをつくっていきました。しかし四輪も二輪も、フレームはほぼ同じで、太ももとリアパーツをタイヤ基部に変更してシルエットに変化をつけました。
右のイラストの武器デザインはすべてモノリスソフトさんの社内でデザインされています。背中の武器などは、当初自分が想像していたより大きくなりましたが、変形に支障がなかったので、ゲーム上で特徴になってくれたのがうれしかったです。
私も数点、大型武器をデザインさせていただきました。ぜひゲームで使ってみてください。

接続の方法、その他もろもろ二輪と同じです。

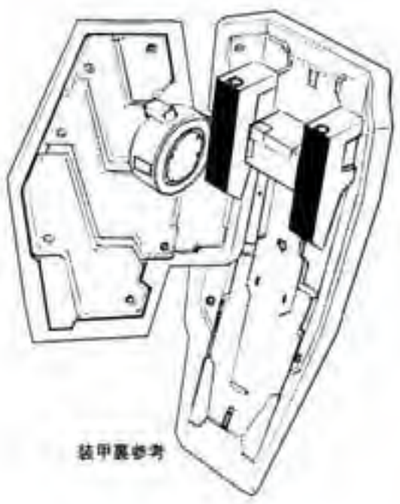






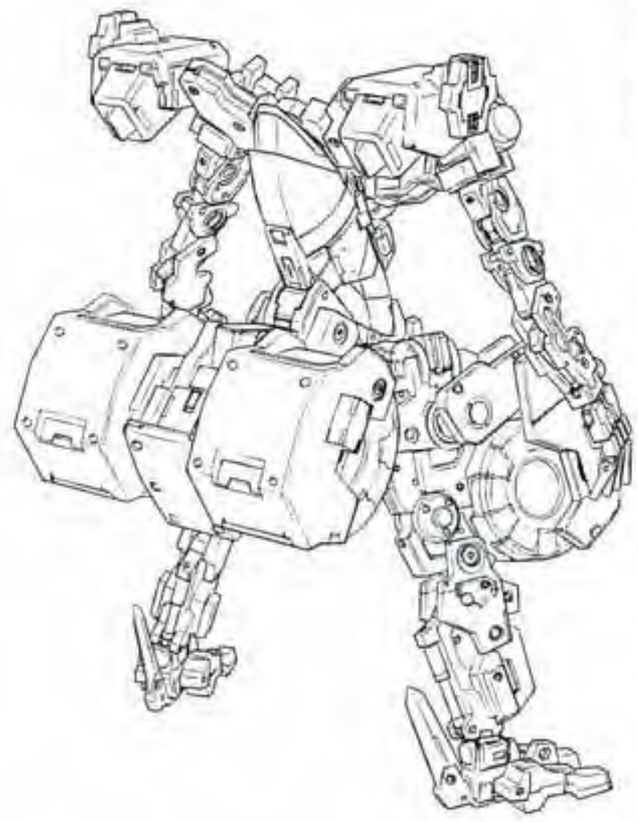


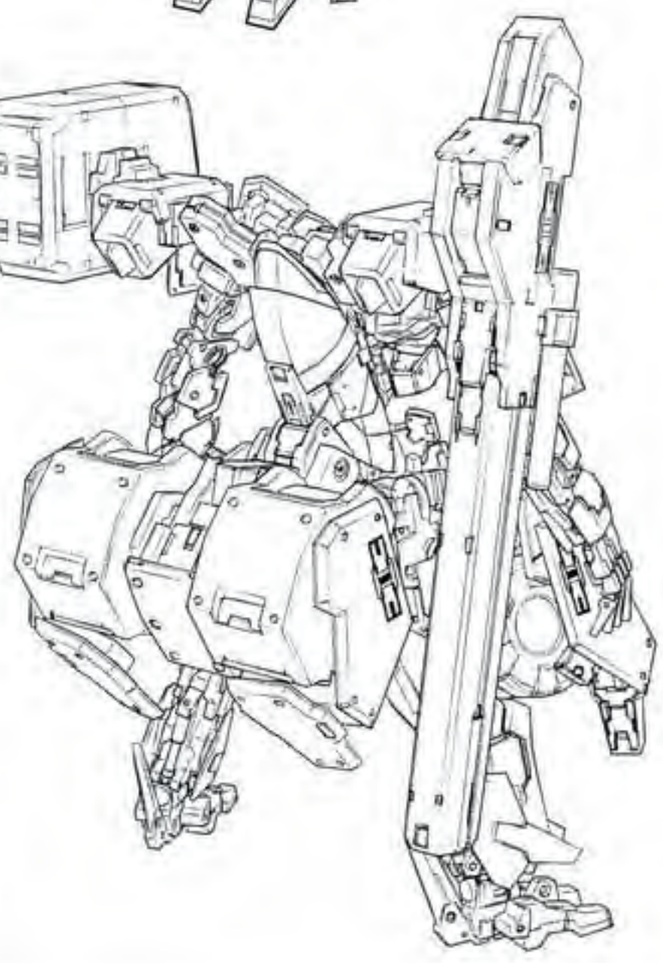
裏、でこぼこしてますが
外周よりは
出っ張っていない

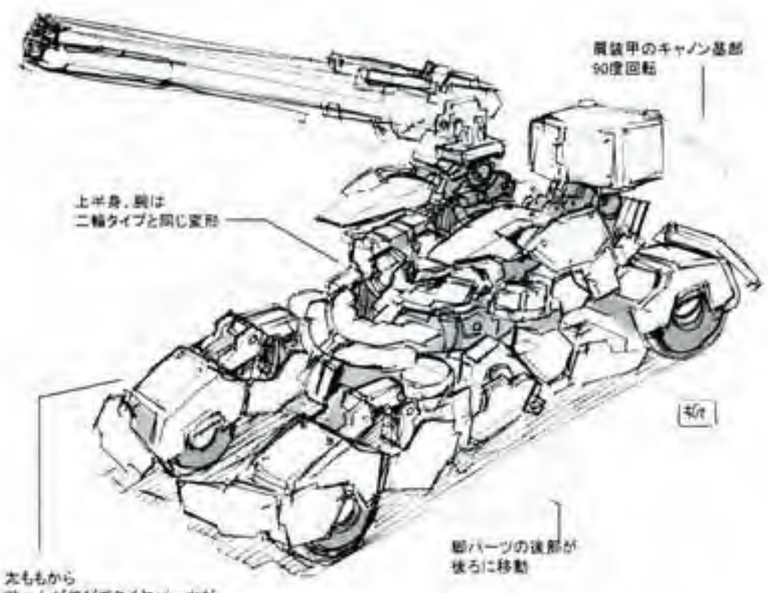


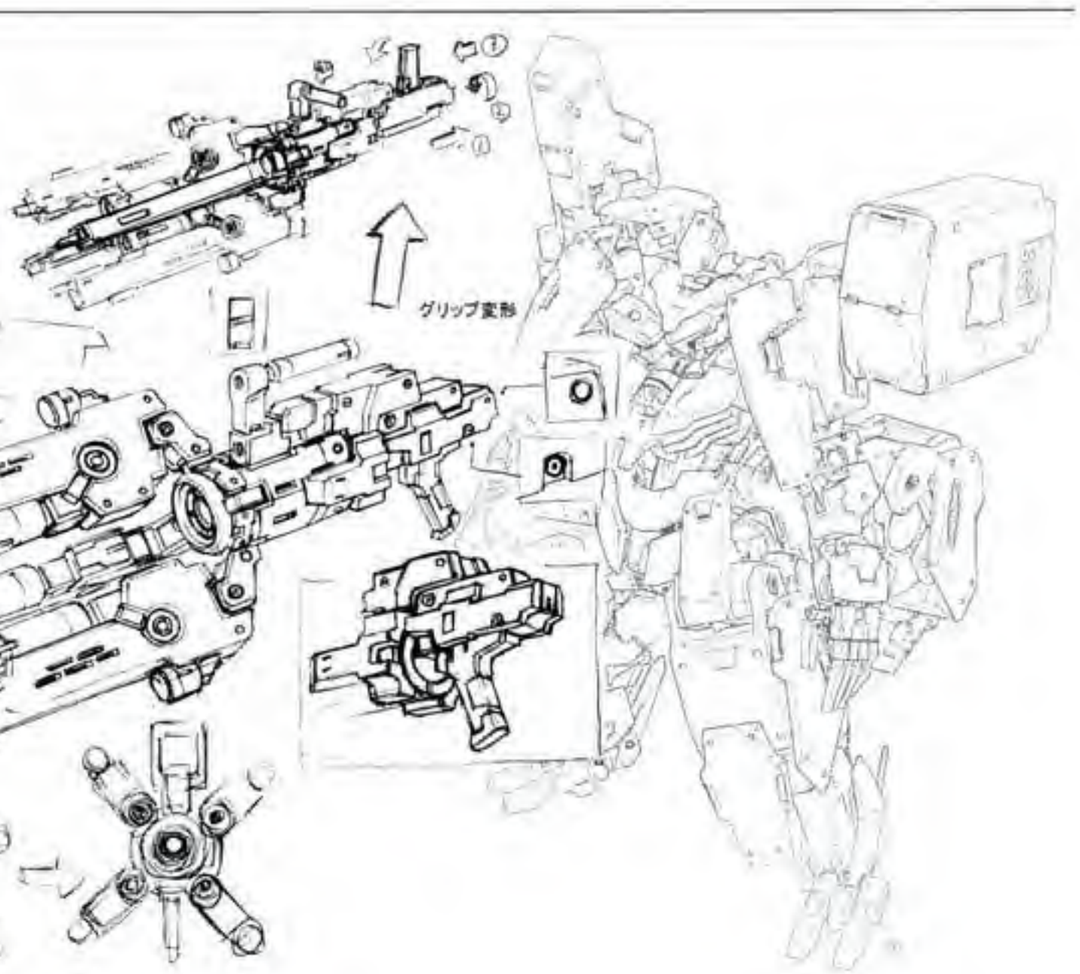
ハンガーなどに固定するときにつかう爪

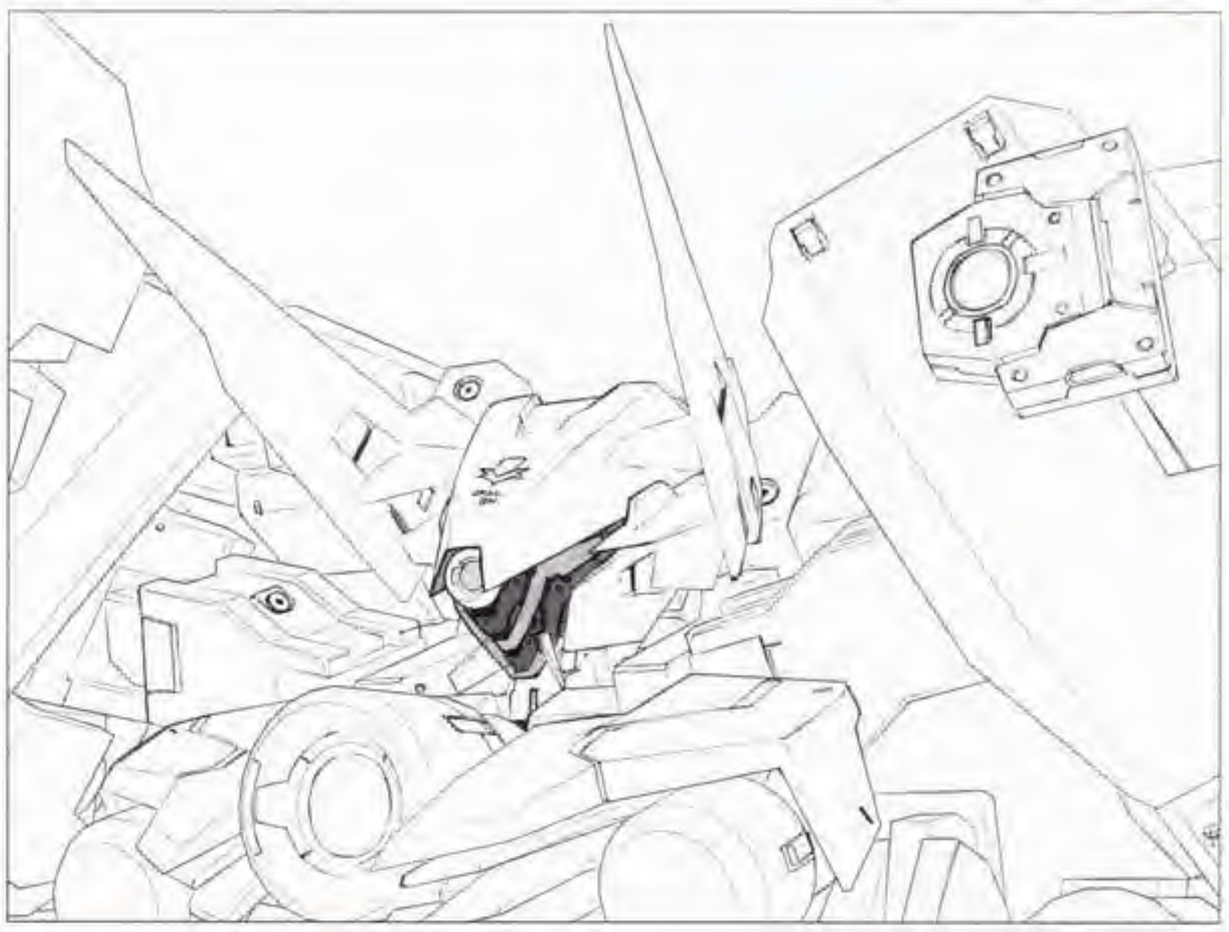
装甲裏参考





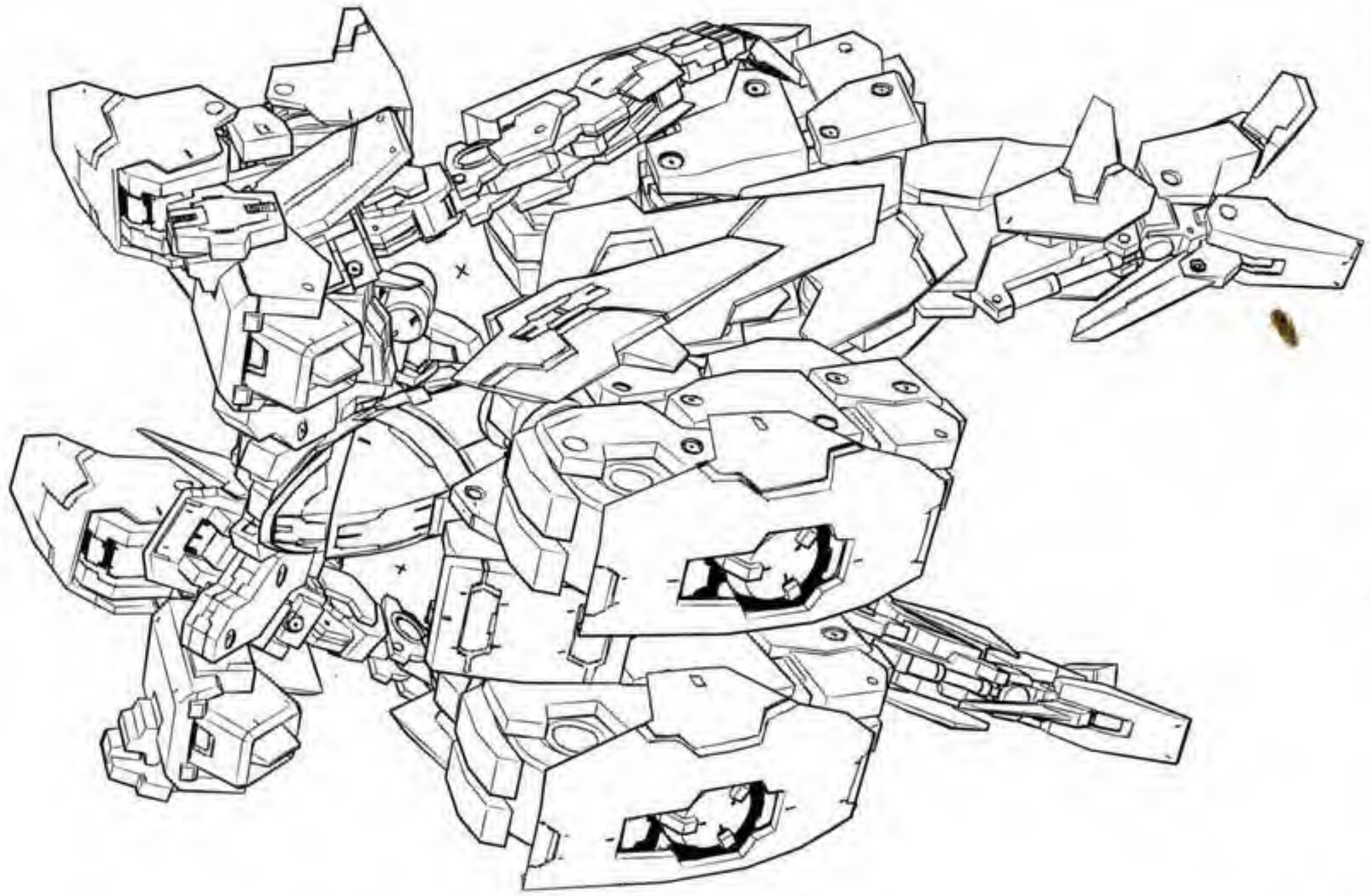


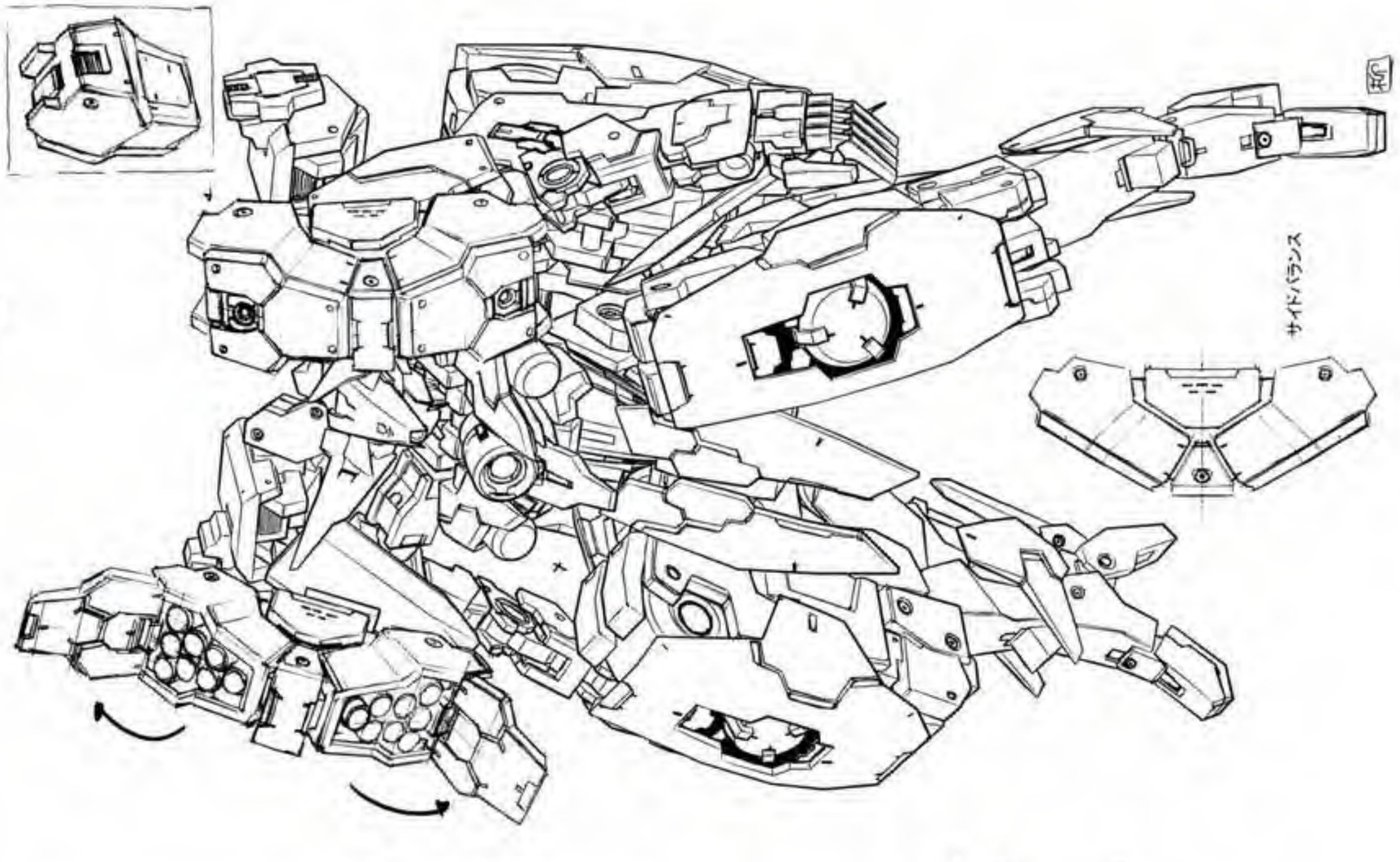


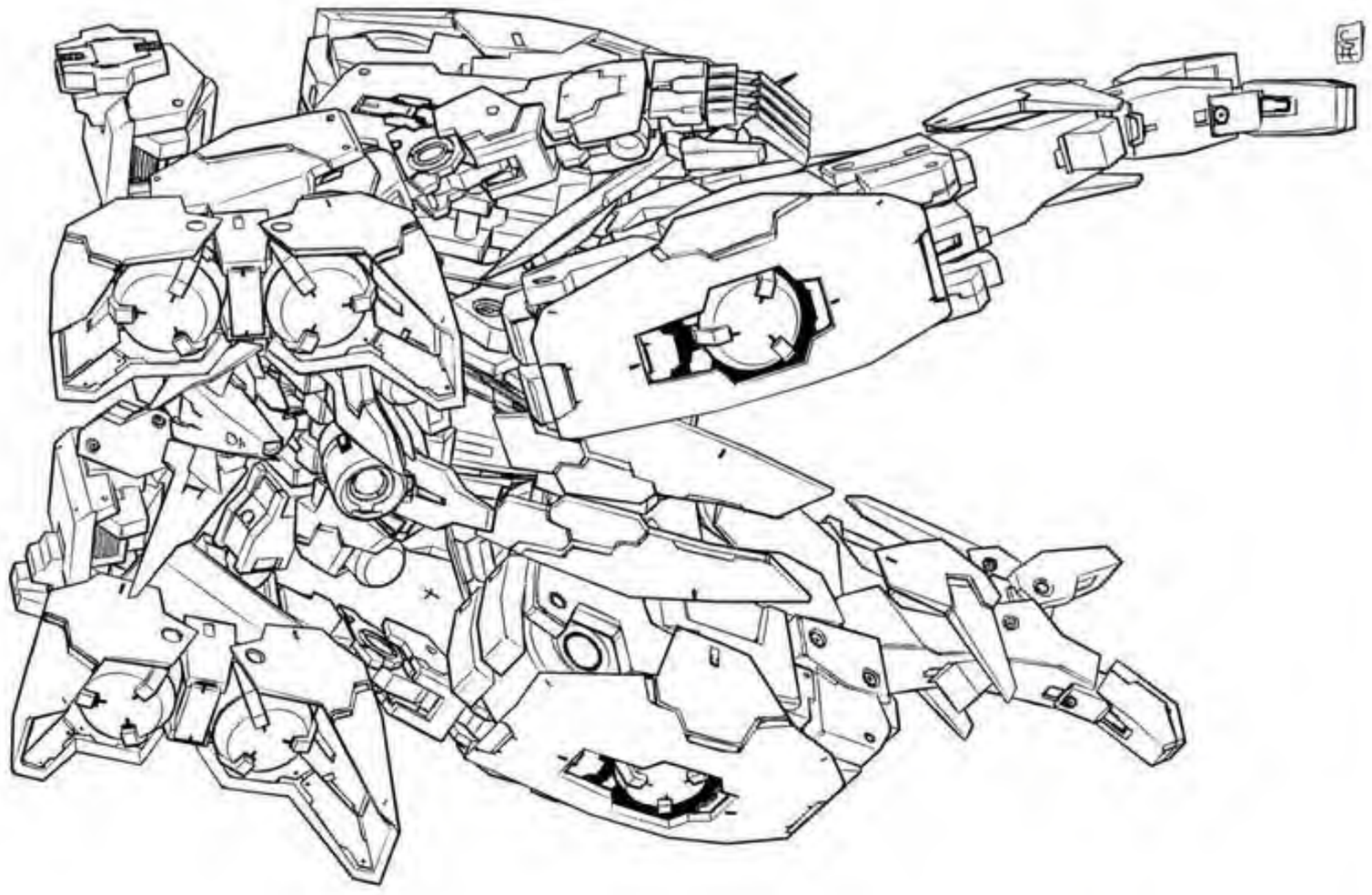


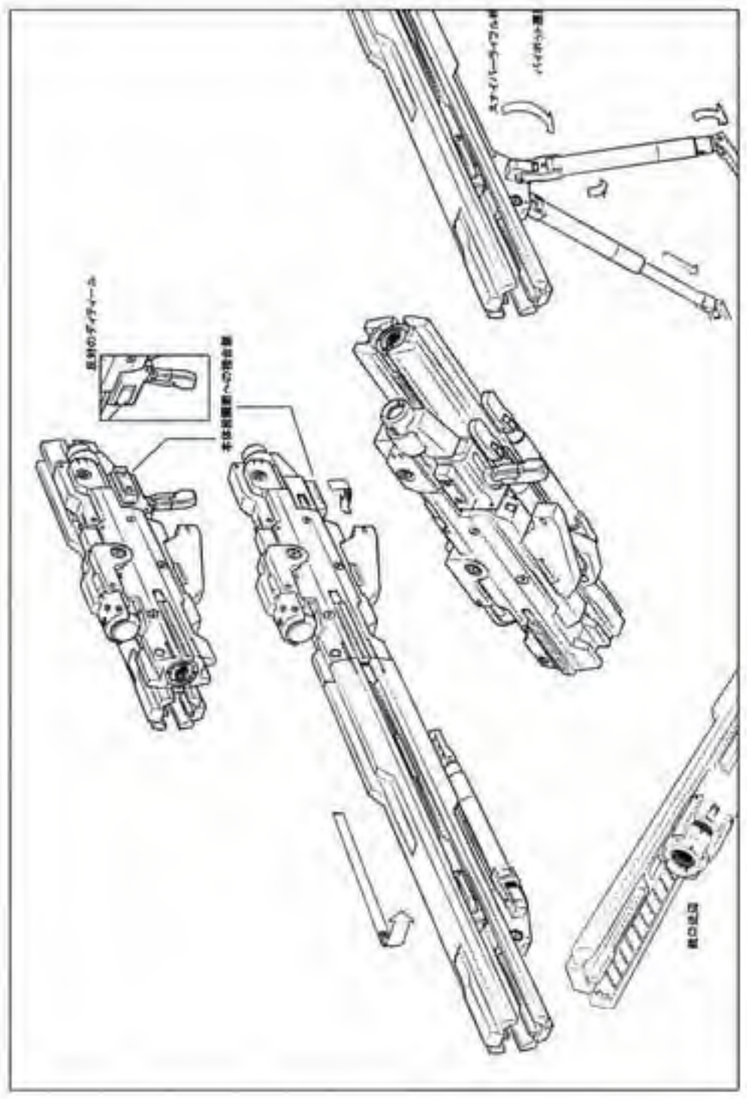
Mastema シリーズ XD0630 Mastema.ST など
Mastema series

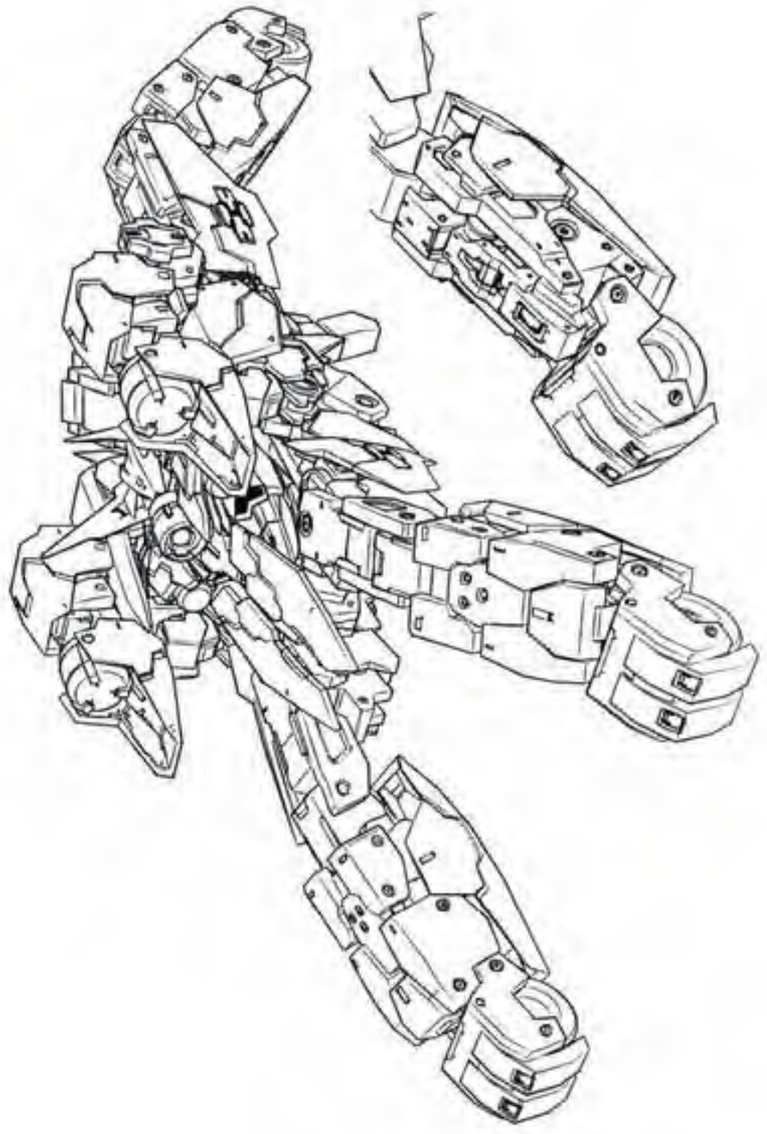
四輪ではなく、四脚ドールです。足先に小さいタイヤは付いていますが、悪路でも歩くことができるイメージの機体にしました。イラストの武器はスナイパーライフル。頭部デザインも含めて、スナイパードールとしてデザインしました。肩のデザインは見ていただければわかるように、いろいろと変更になりましたが、最終的にイラストにタイプに落ち着きました。まれに、思ってもみないところでつまずいたりします(笑)。




サイドバランス

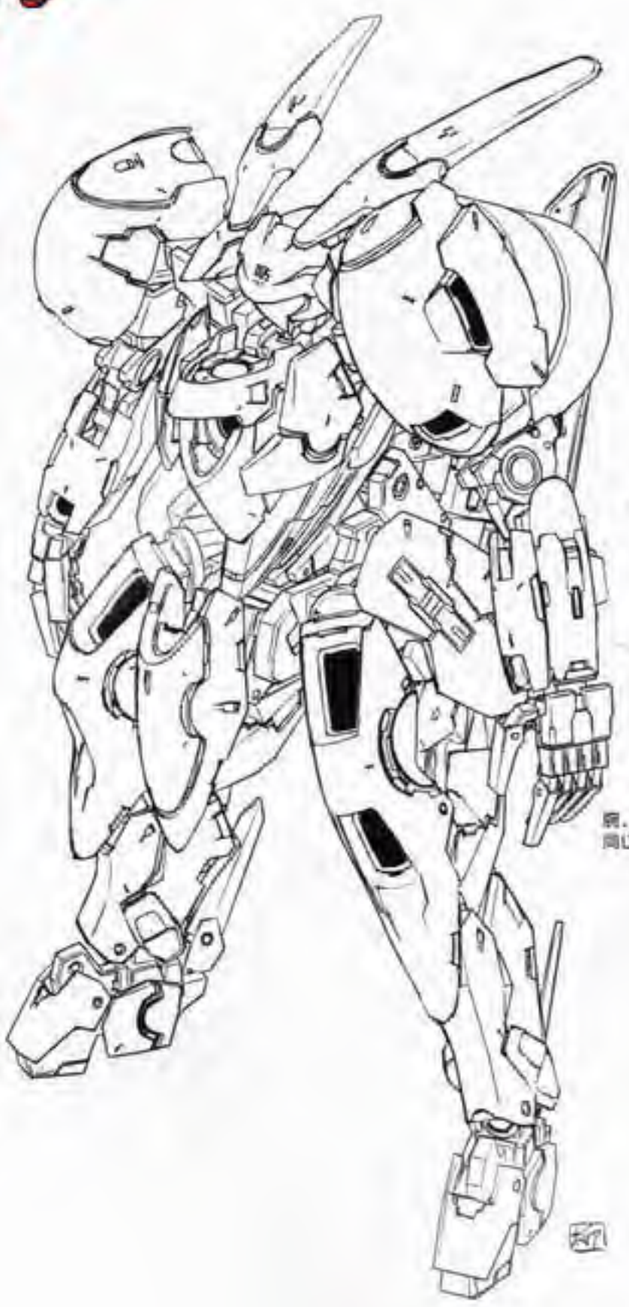






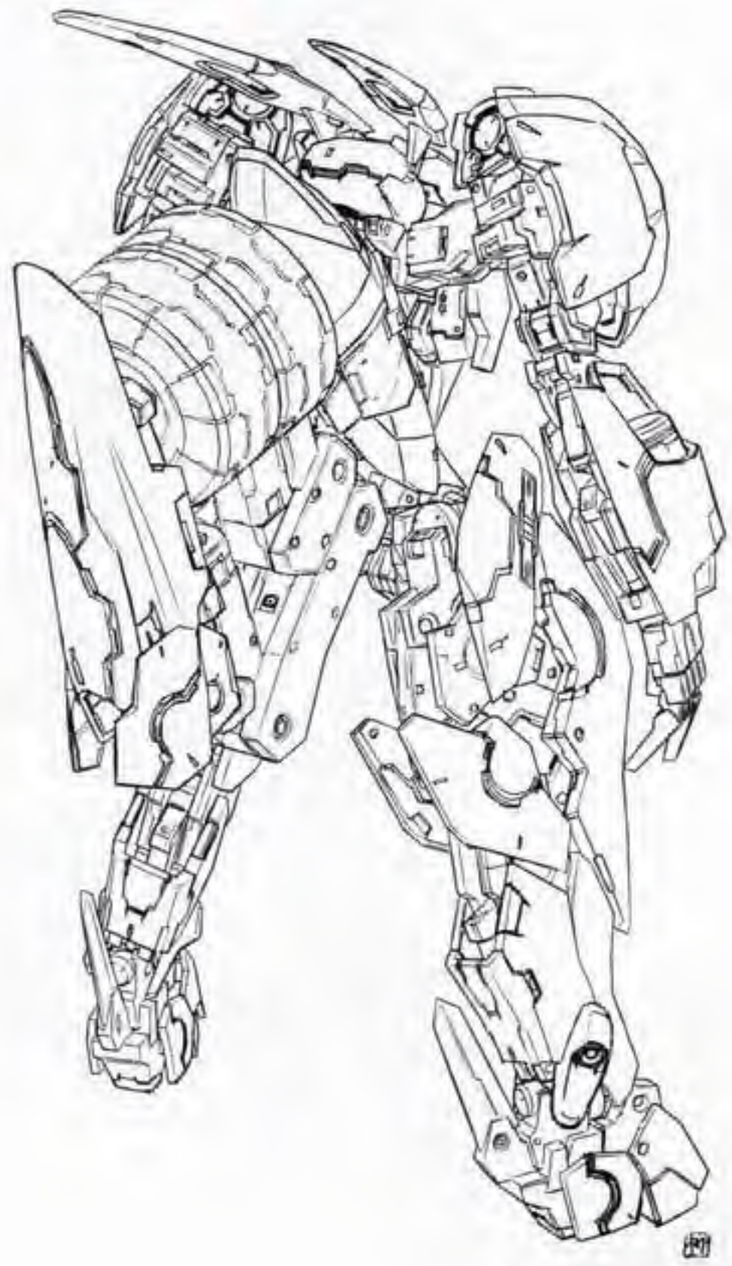
Wels シリーズ AD0330 Wels.ST など
Wels series

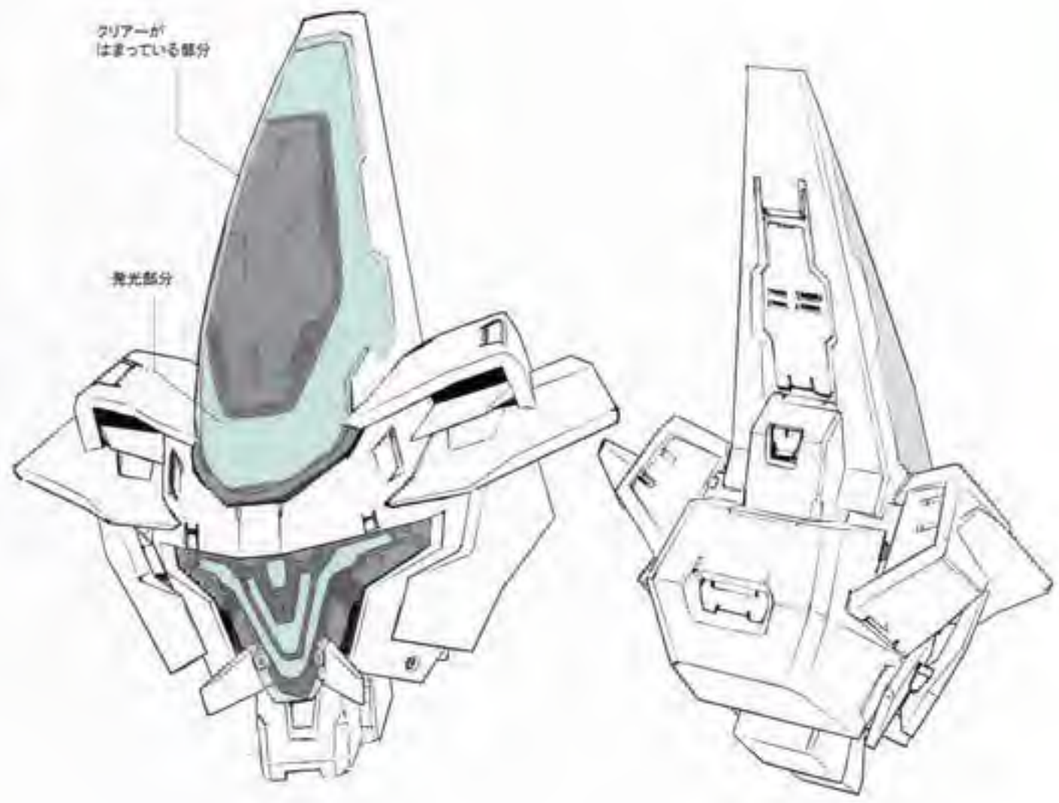
二輪タイプからの派生です。NPCの女性キャラが乗ることが前提のデザインです。見たままの"ラビットな頭部"と丸みを帯びた肩など、実は装甲全て変更している特別な機体です。右手武器はモノリスソフトさんから提供いただいたデザインです。



脱武器無し状態

脚、内側も
同じデザインでOKです。





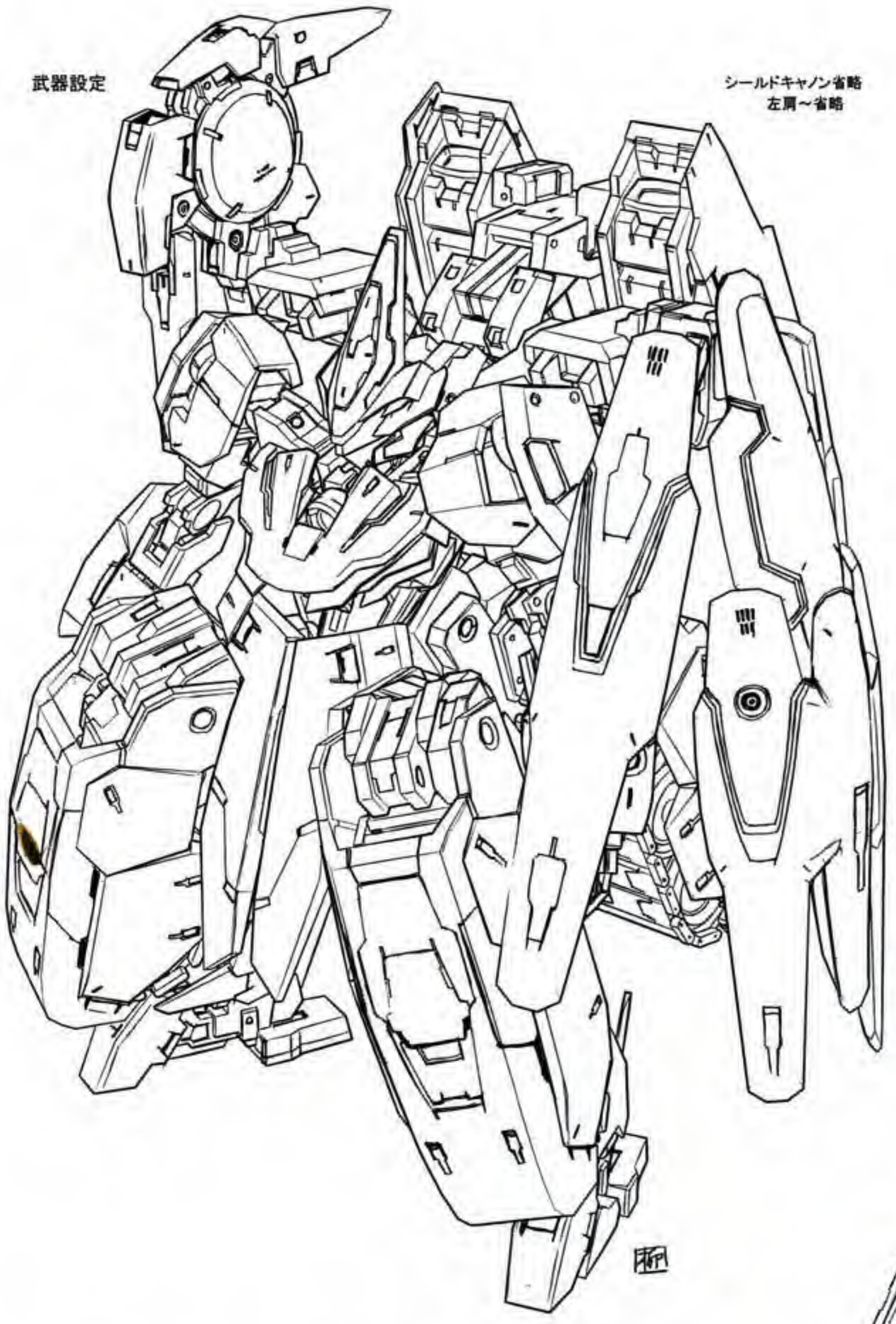
Amdusias シリーズ

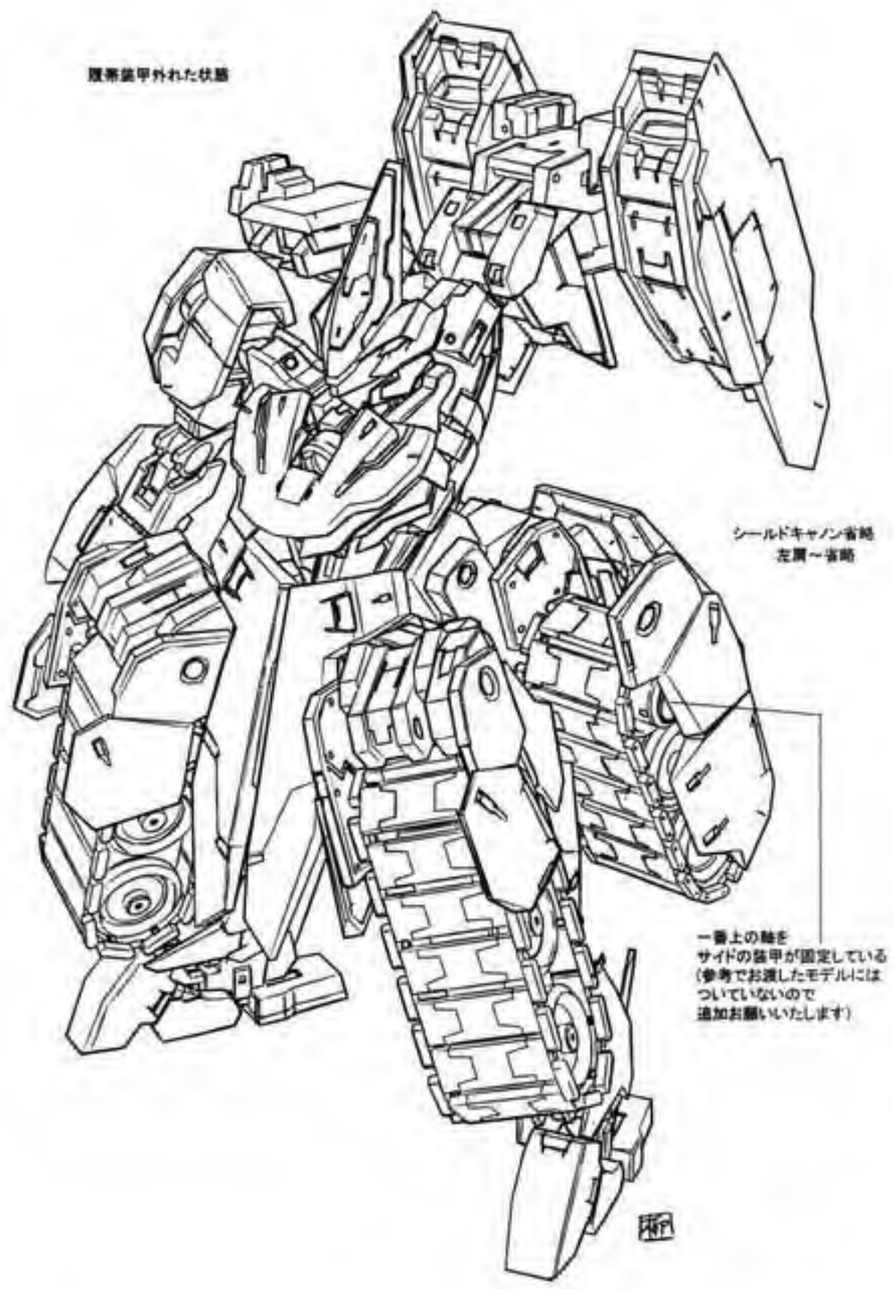
XD0730 Amdusias .ST など

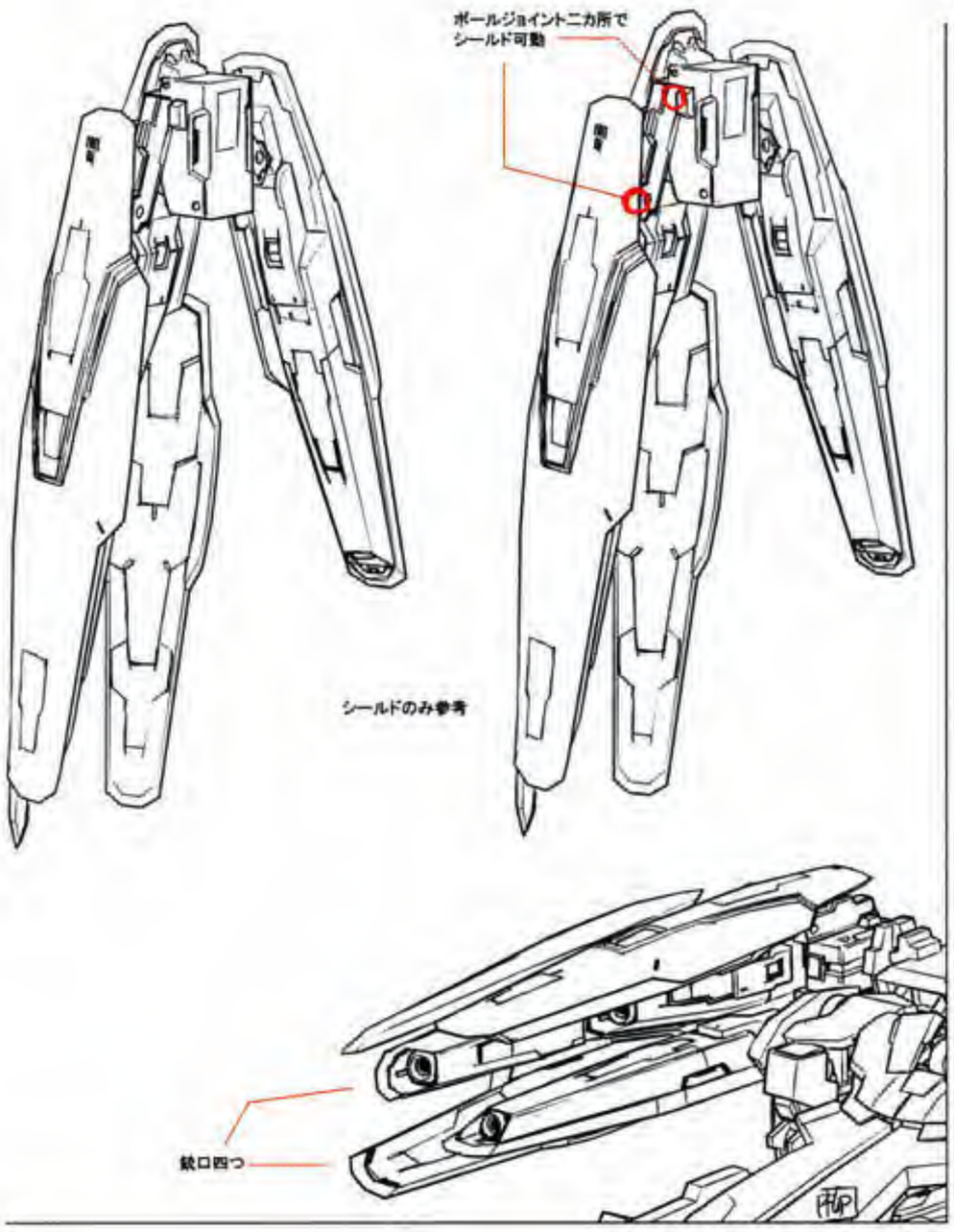
Amdusias series

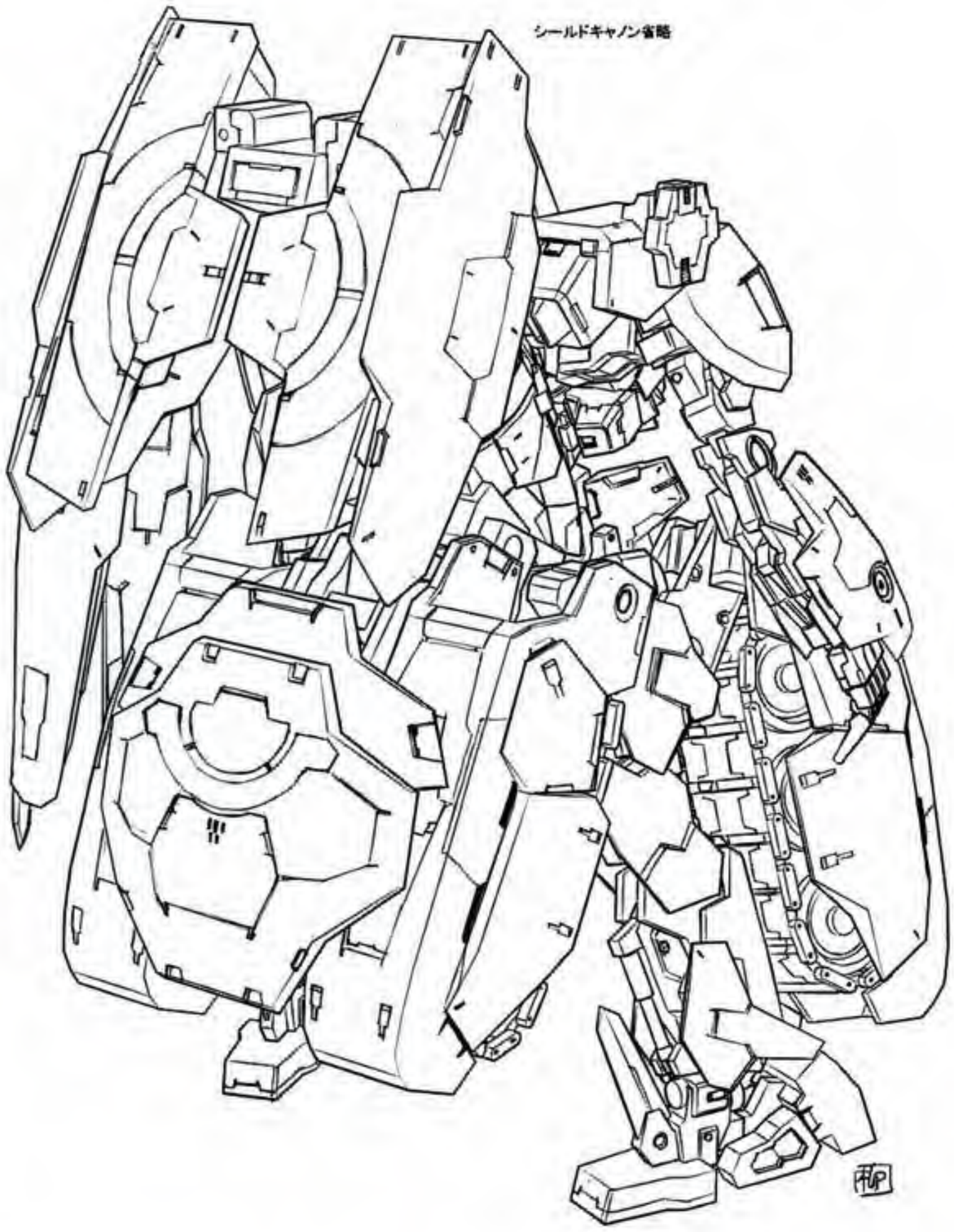
四輪タイプからの派生で、車輪の代わりに履帯（りたい、キャタピラ）が装備された戦車機体です。頭部、武器などは魔法使いのイメージ。背中、左肩武器はマントのシルエットです。実は異星人NPC専用機体としてデザインした、こちらも特別な機体です。

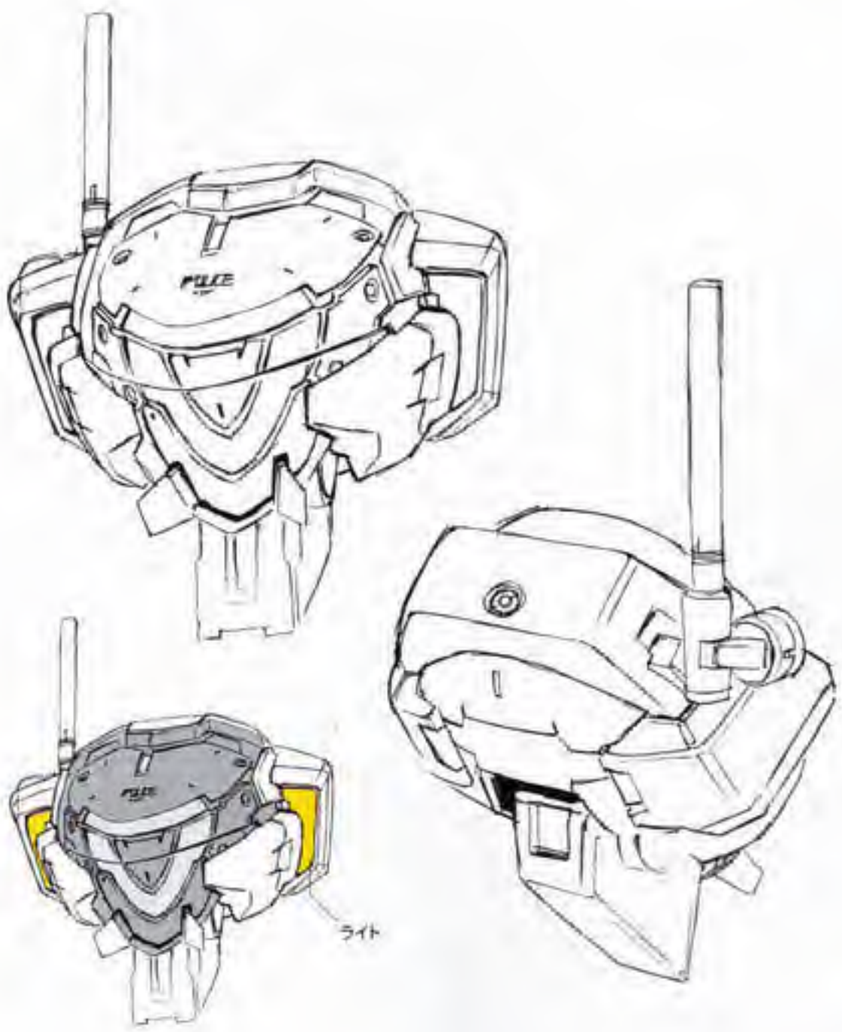
武器設定

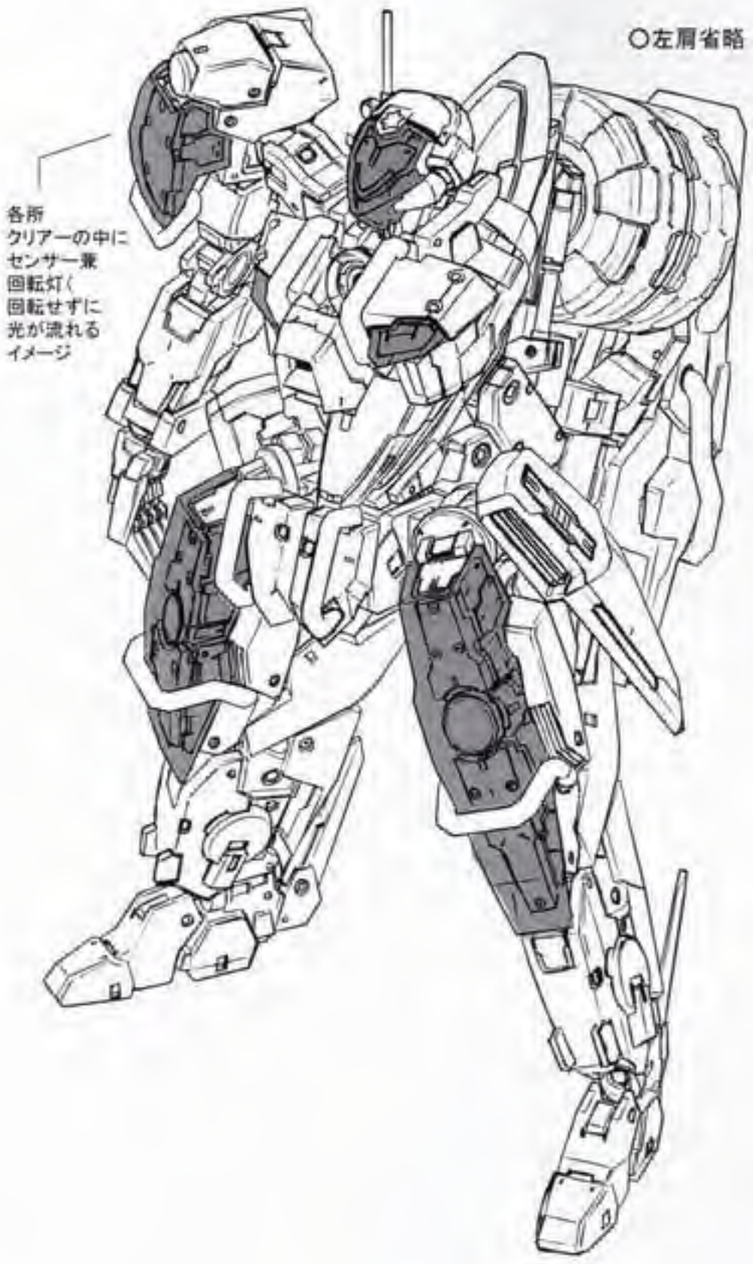

シールドキャノン省略
左肩～省略

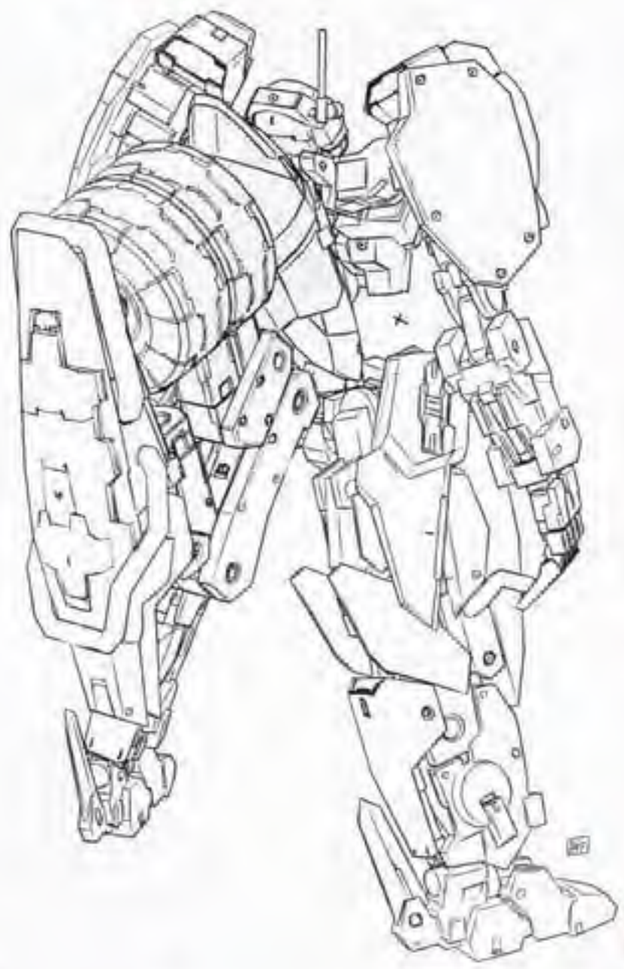

腰装甲外れた状態
シールドキャノン省略
左肩～省略
一番上の軸を
サイドの装甲が固定している
(参考でお渡したモデルには
ついていないので
追加お願いいたします)


ボールジョイント二カ所で
シールド可動
シールドのみ参考
銃口四つ


シールドキャノン省略



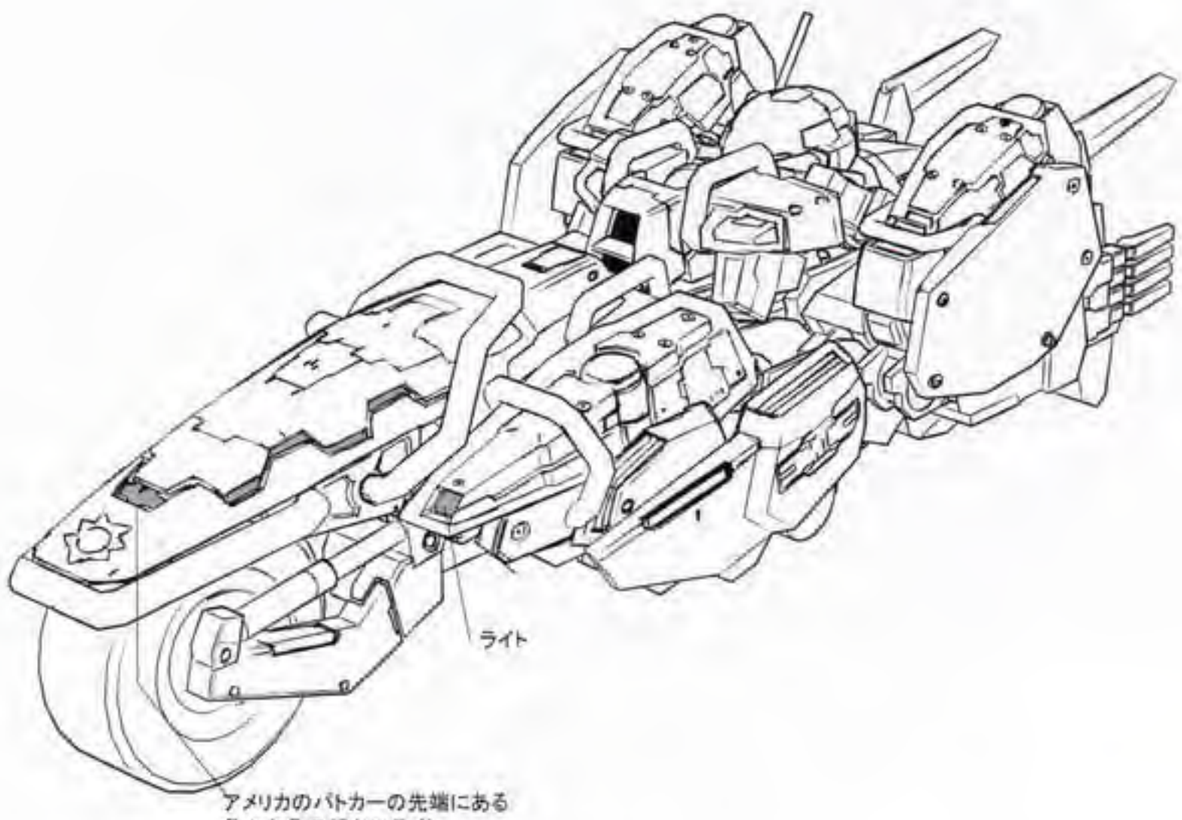


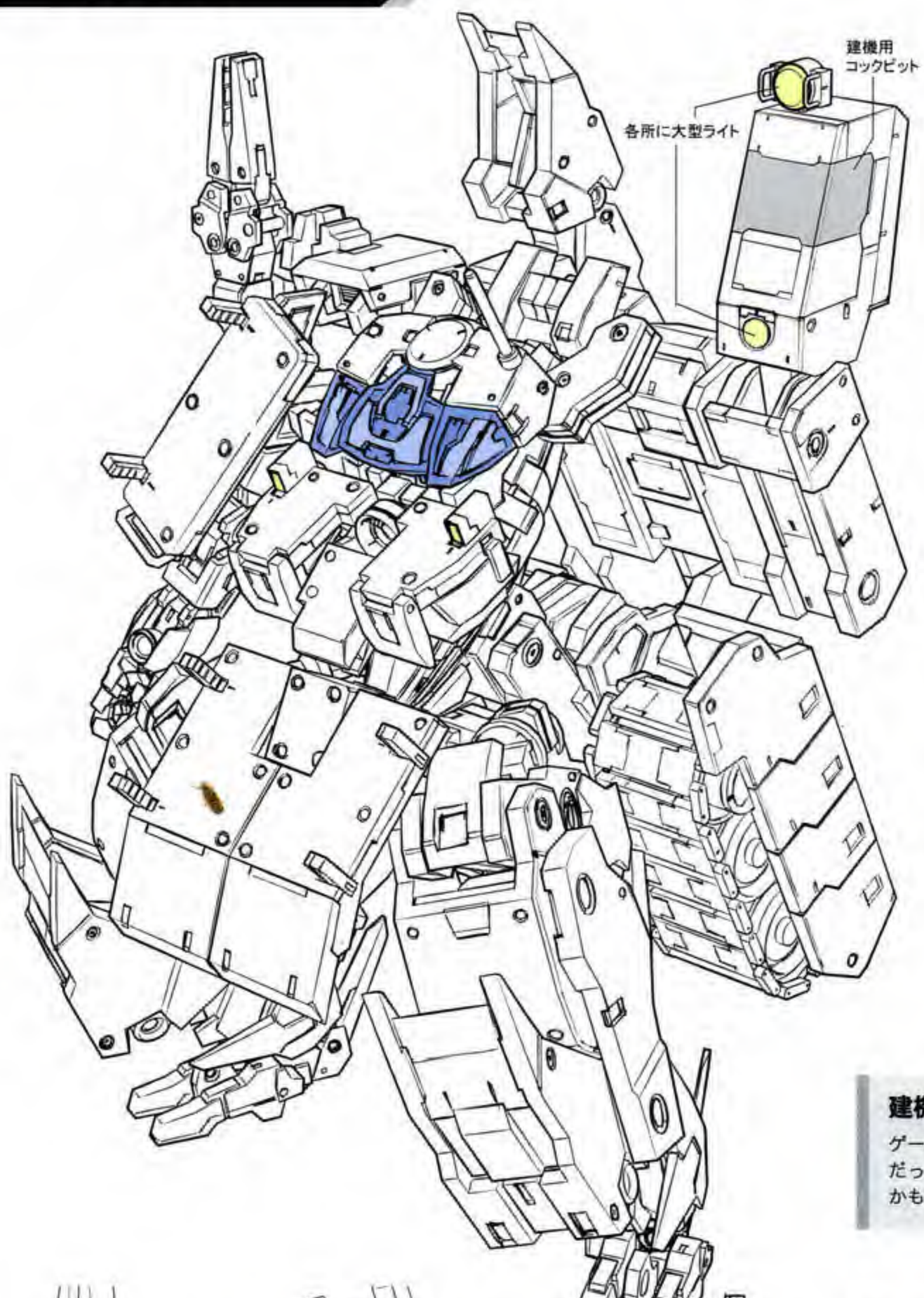


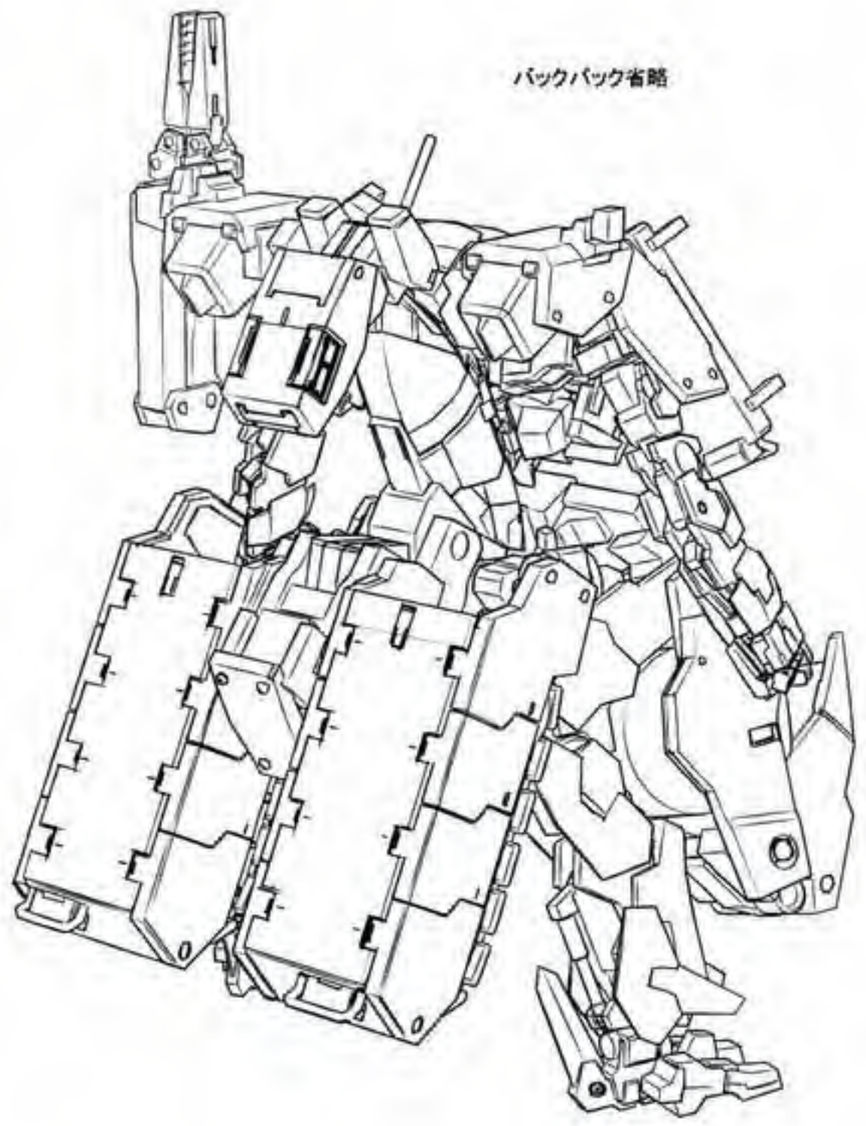
Urban シリーズ
UD0230 Urban.ST など

Urban series

ゲームPVの中で、格納庫を闊歩して存在を印象付けた機体ですが、もともとはムービーの背景に使用させるぐらいの警察用機体でした。デザインにあるクリアパーツは回転灯でした。スタッフさんに好評でしたが、まさかの出世。真の意味での量産機機体です。こちらも武器はモノリスソフトさんから提供いただいたデザイン。

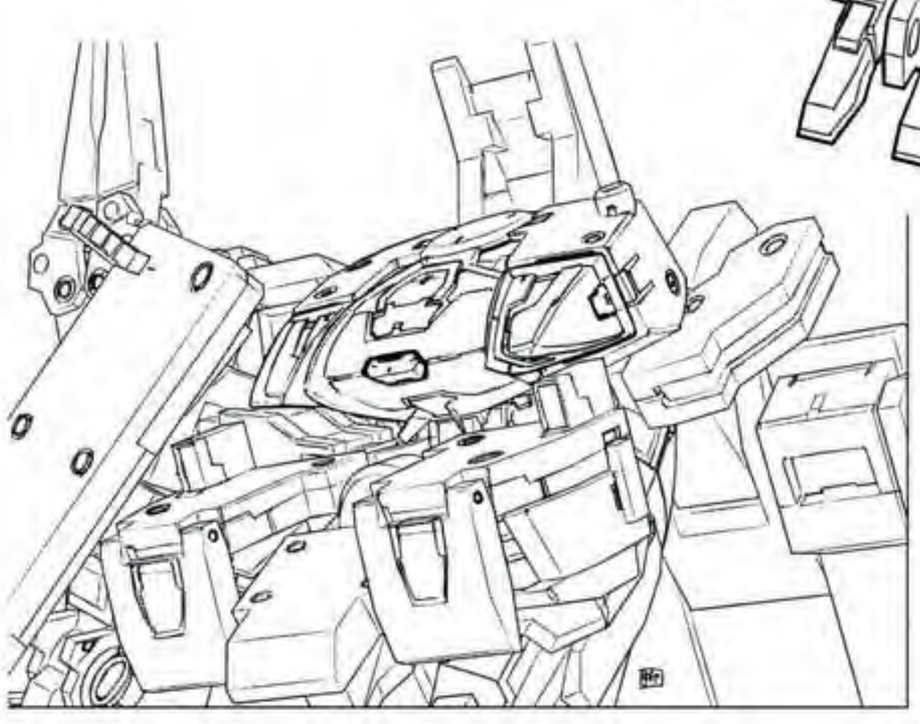


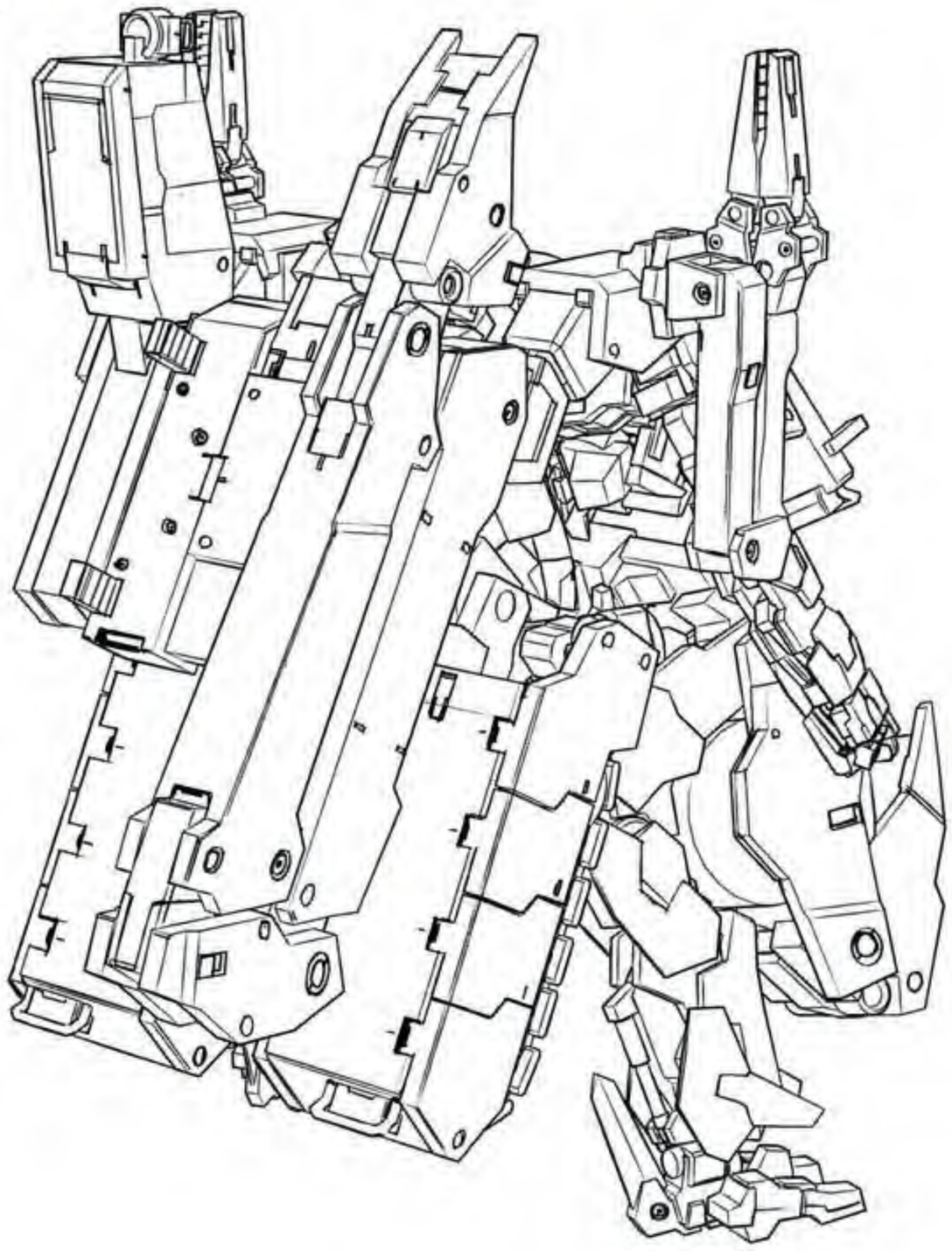


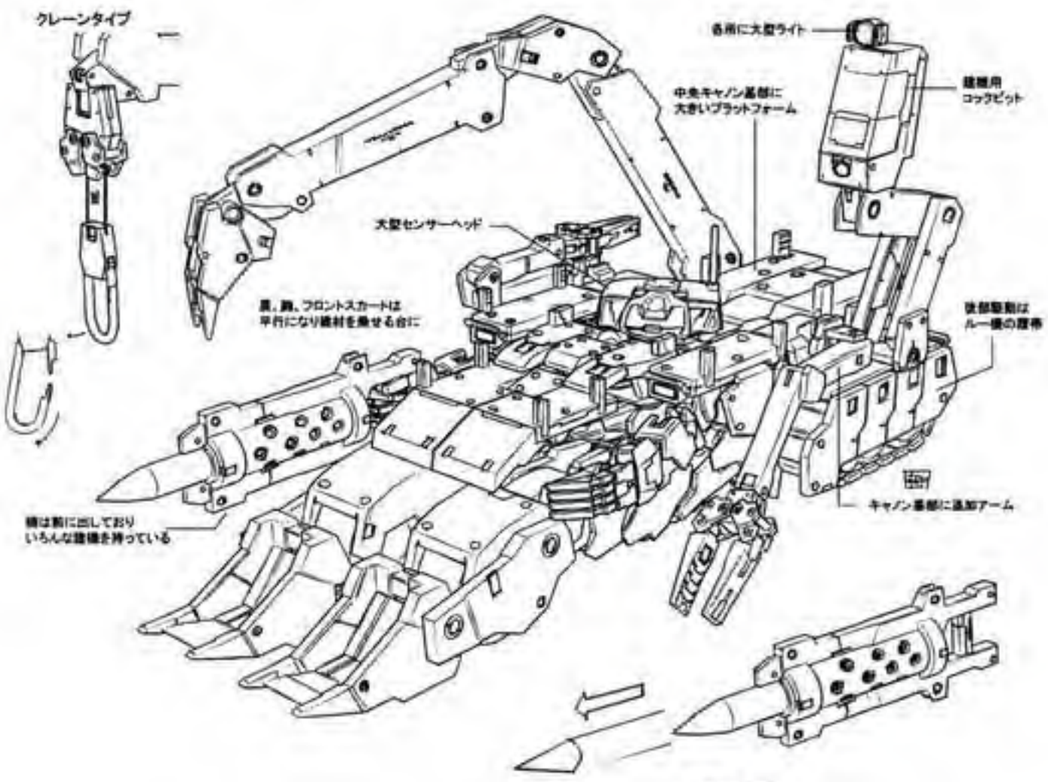


建機ドール

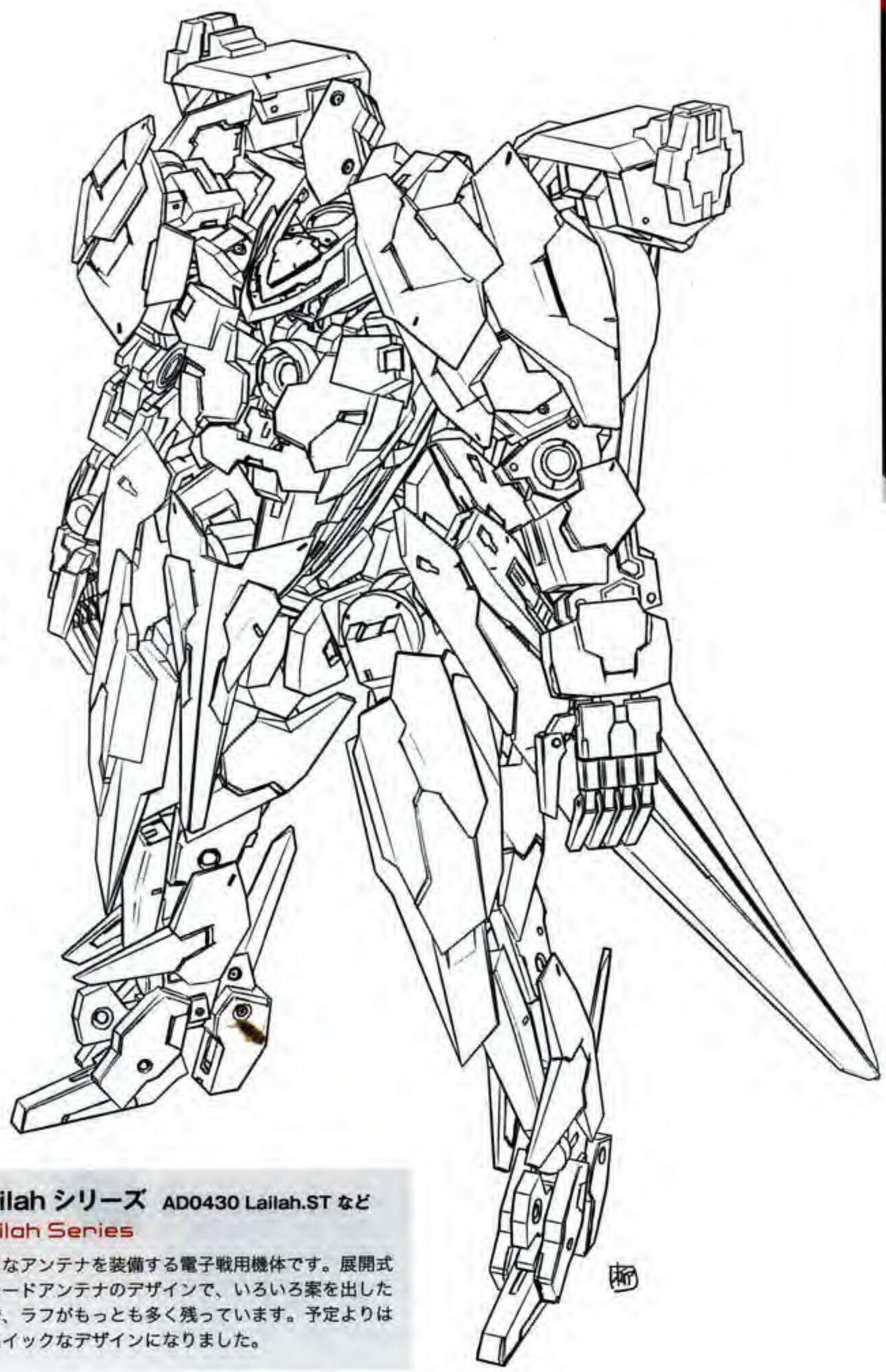
ゲームPVに一瞬だけ登場した建機機体。わかりやすいコンセプトだったので、ノッてデザインできました。戦っても意外と強いのかもしれません。

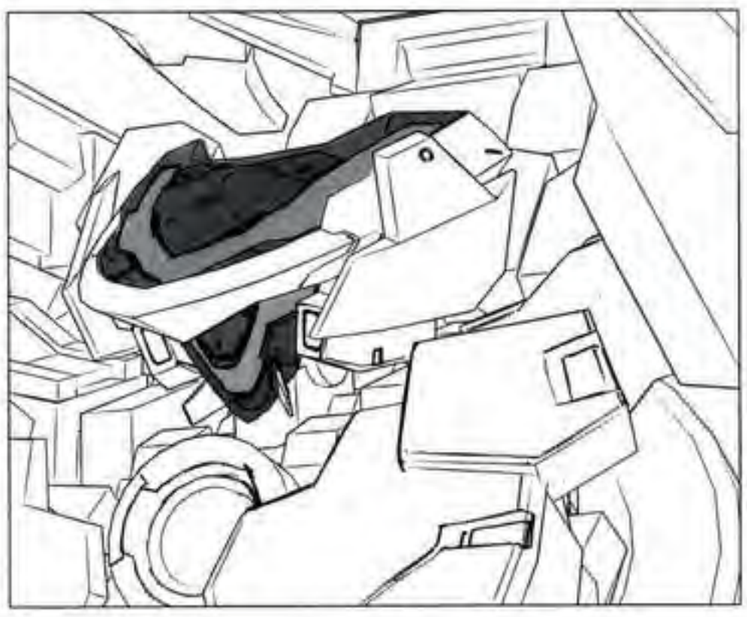






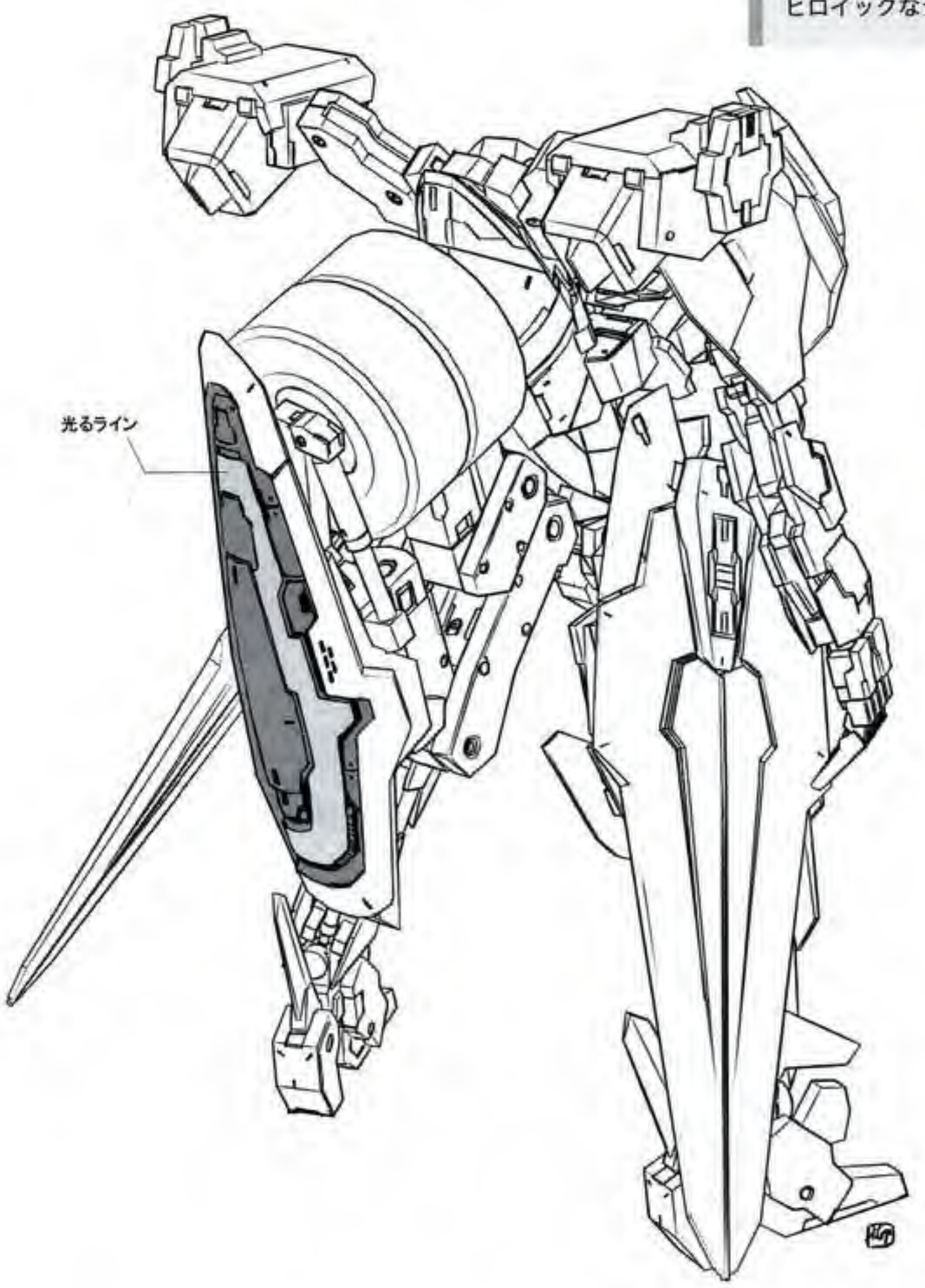
くい打ち式建設機

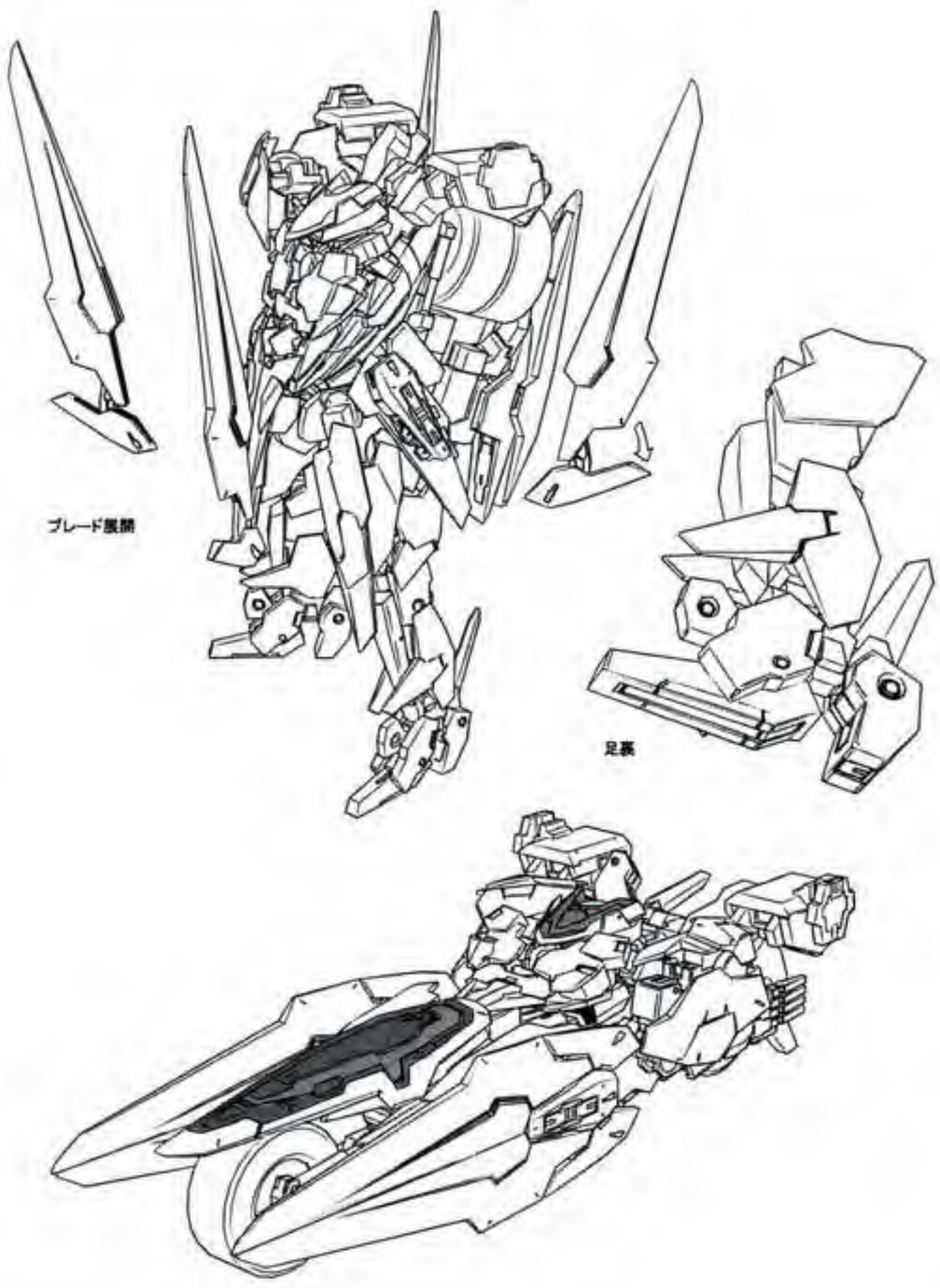




Lailah シリーズ AD0430 Lailah.ST など
Lailah Series

大きなアンテナを装備する電子戦用機体です。展開式ブレードアンテナのデザインで、いろいろ案を出したので、ラフがもっとも多く残っています。予定よりはヒロイックなデザインになりました。



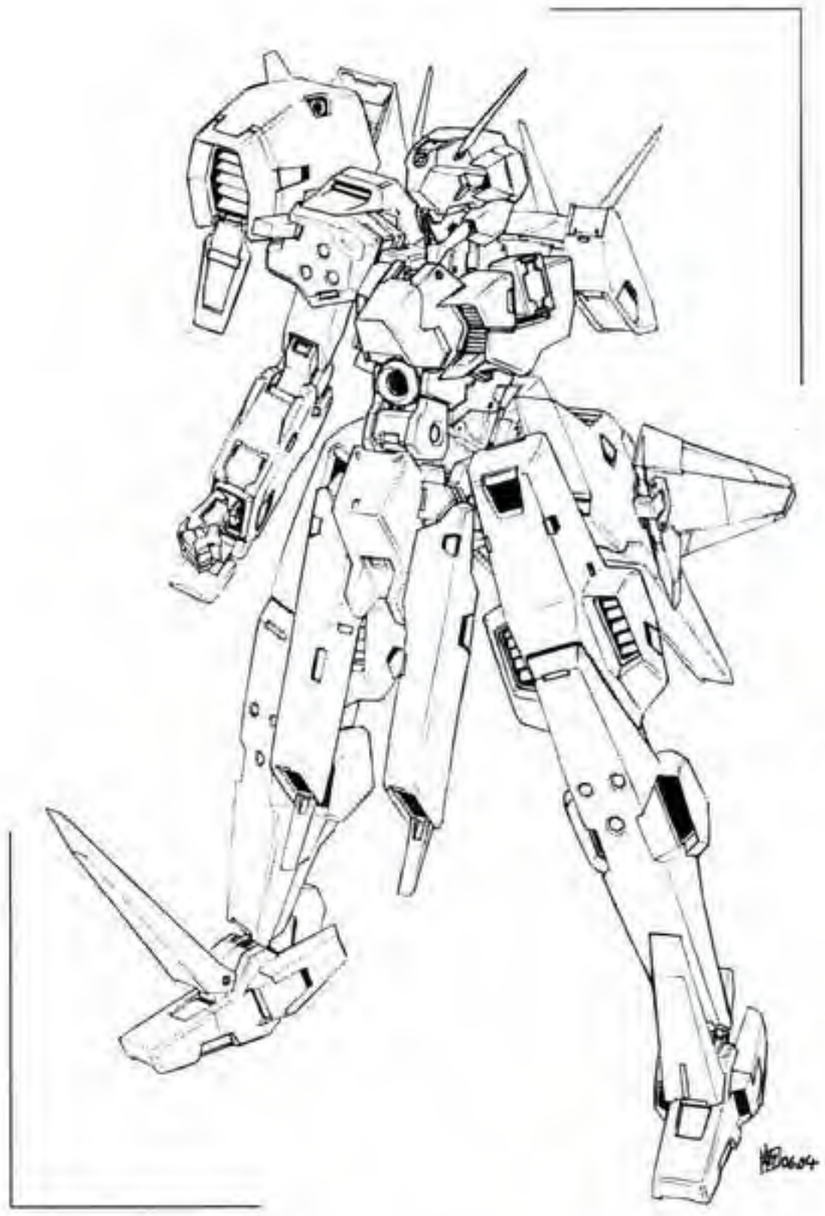


スーパーロボット大戦 W

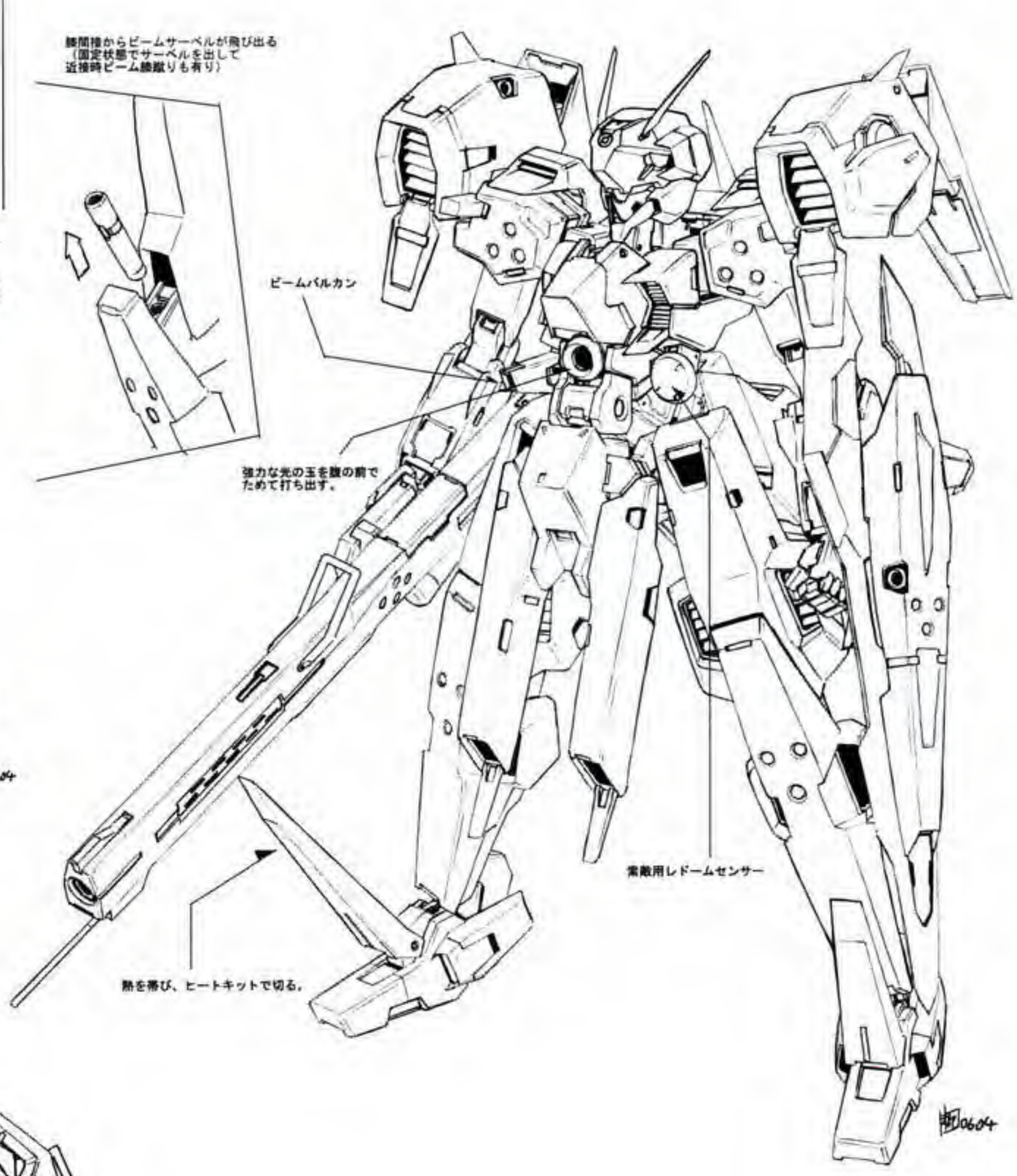
パンプレストが2007年に発売した、ニンテンドーDS専用ソフトで、ジャンルはシミュレーションRPG。キャッチコピーは「記録しろ、宇宙を揺るがす二つの物語を!!」。

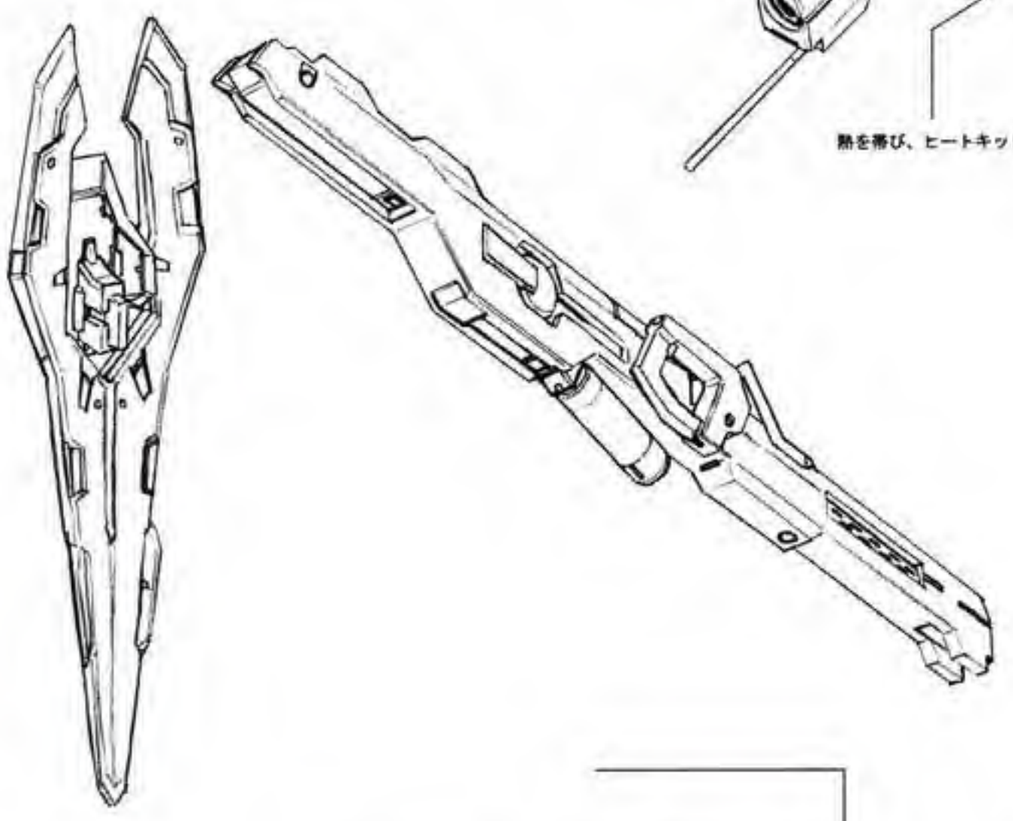
ヴァルホーク Valhawk

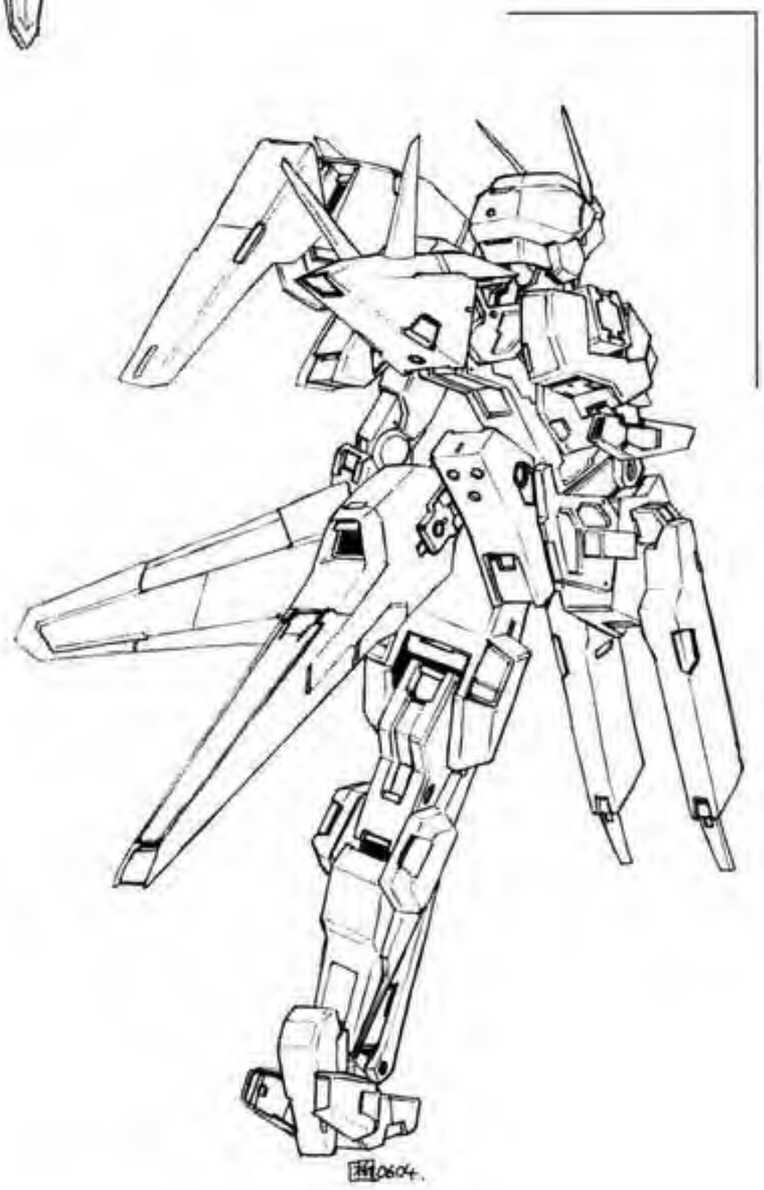
フリーになって初めて手がけたオリジナル主役メカのお仕事です。発注された変形が複雑でした。主役機が飛行形態になりつつ、宇宙戦艦と合体して巨大な人型に。ライバル機も同様で飛行形態から戦艦と合体。そして敵と味方の巨大な人型同士が合体して、超巨大人型メカになるという(笑)。このうち、敵のほうの巨大人型案は断念して、味方の巨大人型に敵方戦艦が分離し、合体して超巨大人型になる設計にしました。ライバル機は、飛行形態と超巨大人型の武器となるギミックです。ものすごく時間をかけて3DCGで変形を検証しました。

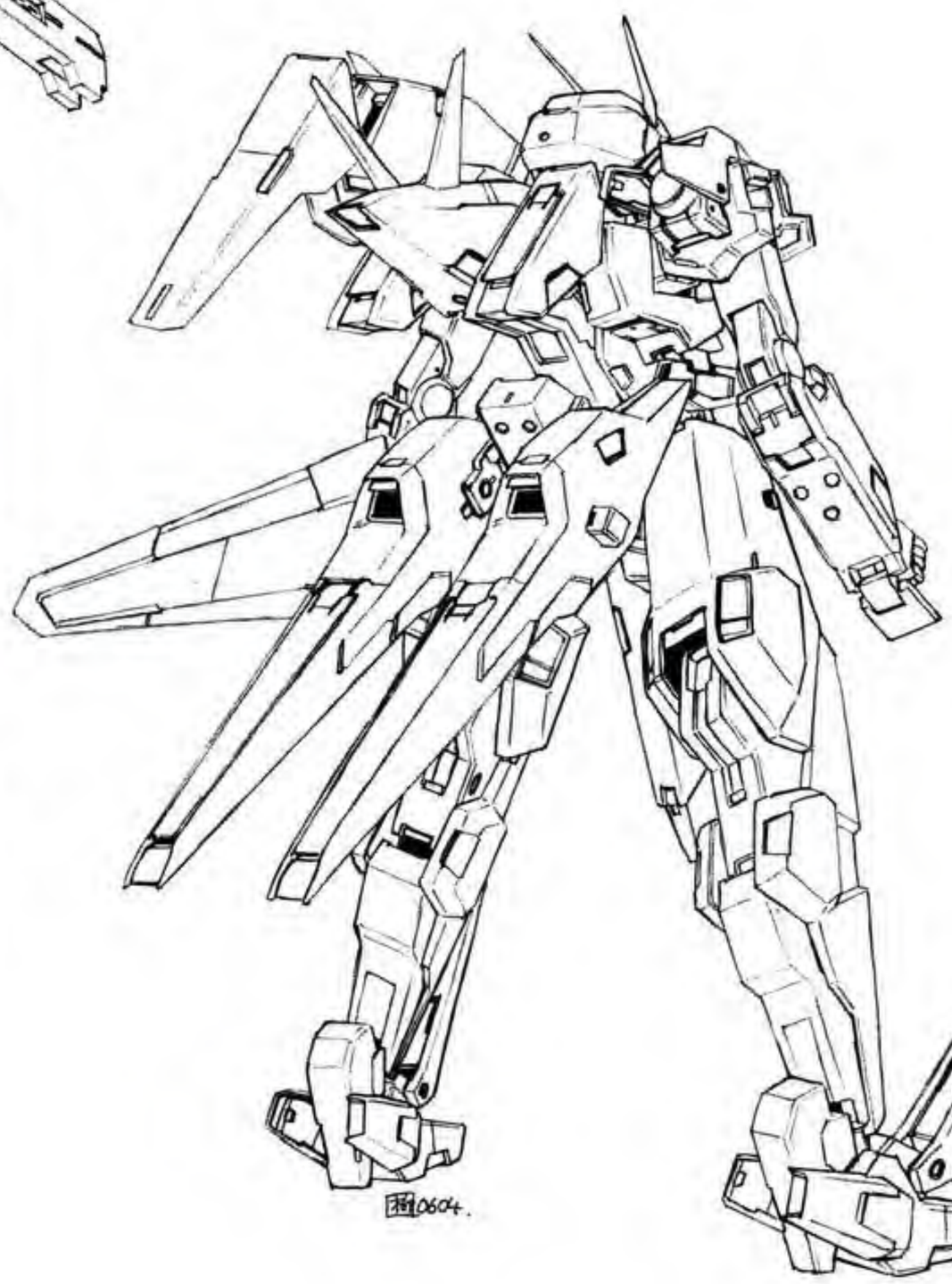


膝関接からビームサーベルが飛び出る
（固定状態でサーベルを出して
近接時ビーム鞭振りも有り）


ビームバルカン
強力な光の玉を腹の前で
ためて打ち出す。
常敵用レドームセンサー
熱を帯び、ヒートキットで切る。

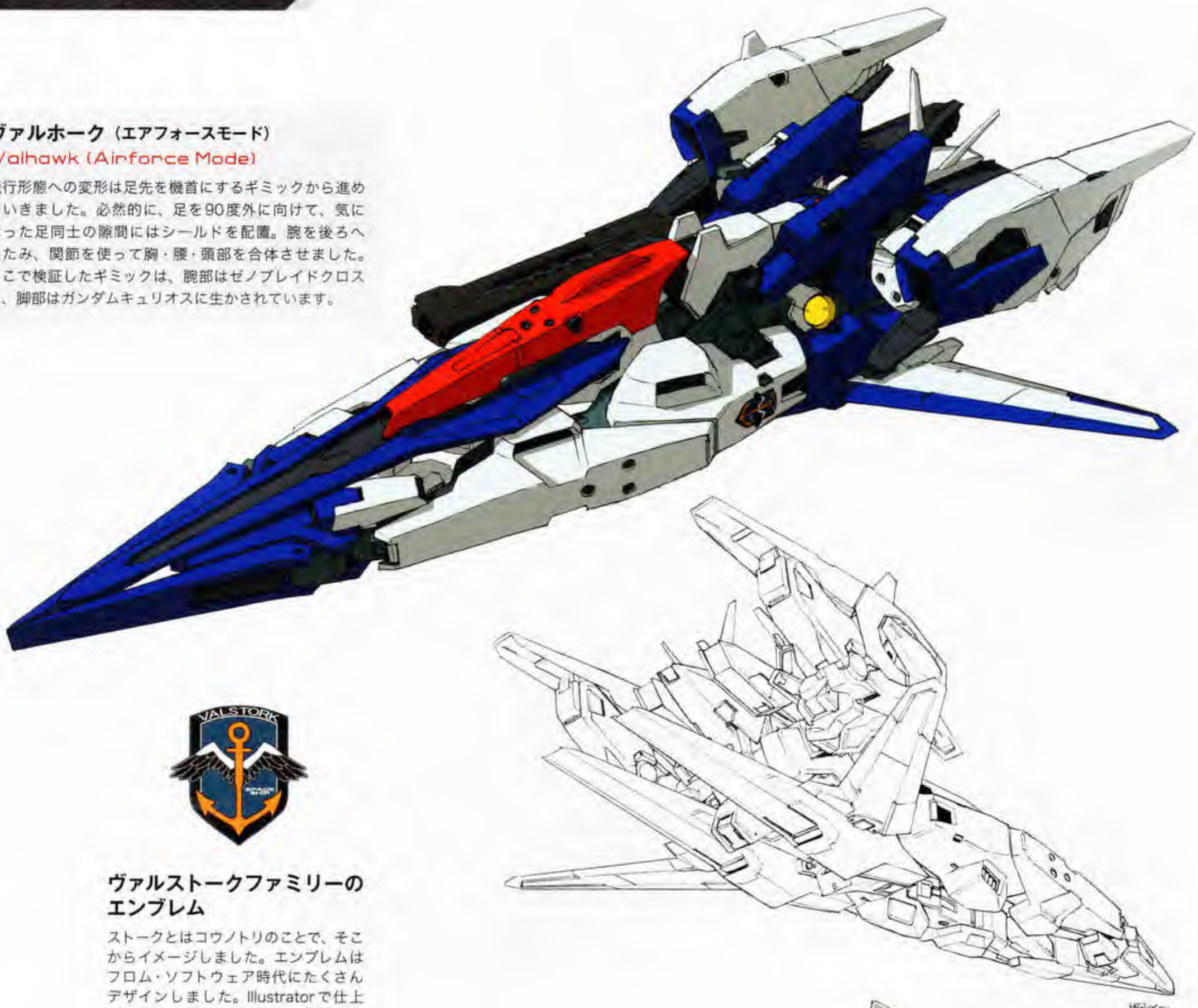






ヴァルホーク（エアフォースモード）
Valhawk (Airforce Mode)

飛行形態への変形は足先を機首にするギミックから進めていきました。必然的に、足を90度外に向けて、気になった足同士の隙間にはシールドを配置。腕を後ろへたたみ、関節を使って胸・腰・頭部を合体させました。ここで検証したギミックは、腕部はゼノブレイドクロスに、脚部はガンダムキュリオスに生かされています。

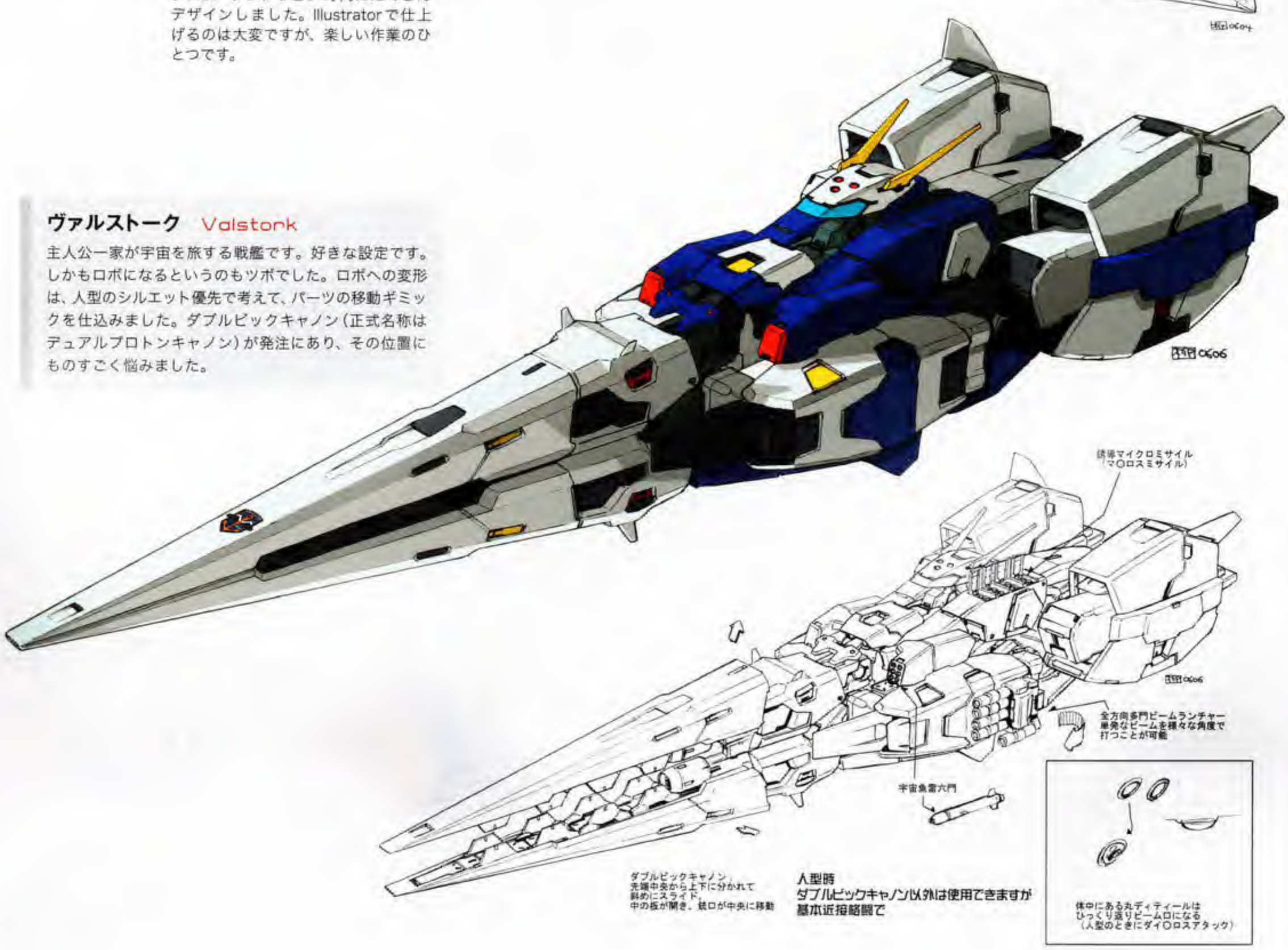


ヴァルストークファミリーのエンブレム

ストークとはコウノトリのことで、そこからイメージしました。エンブレムはフロム・ソフトウェア時代にたくさんデザインしました。Illustratorで仕上げるのは大変ですが、楽しい作業のひとつです。

ヴァルストーク　Valstork

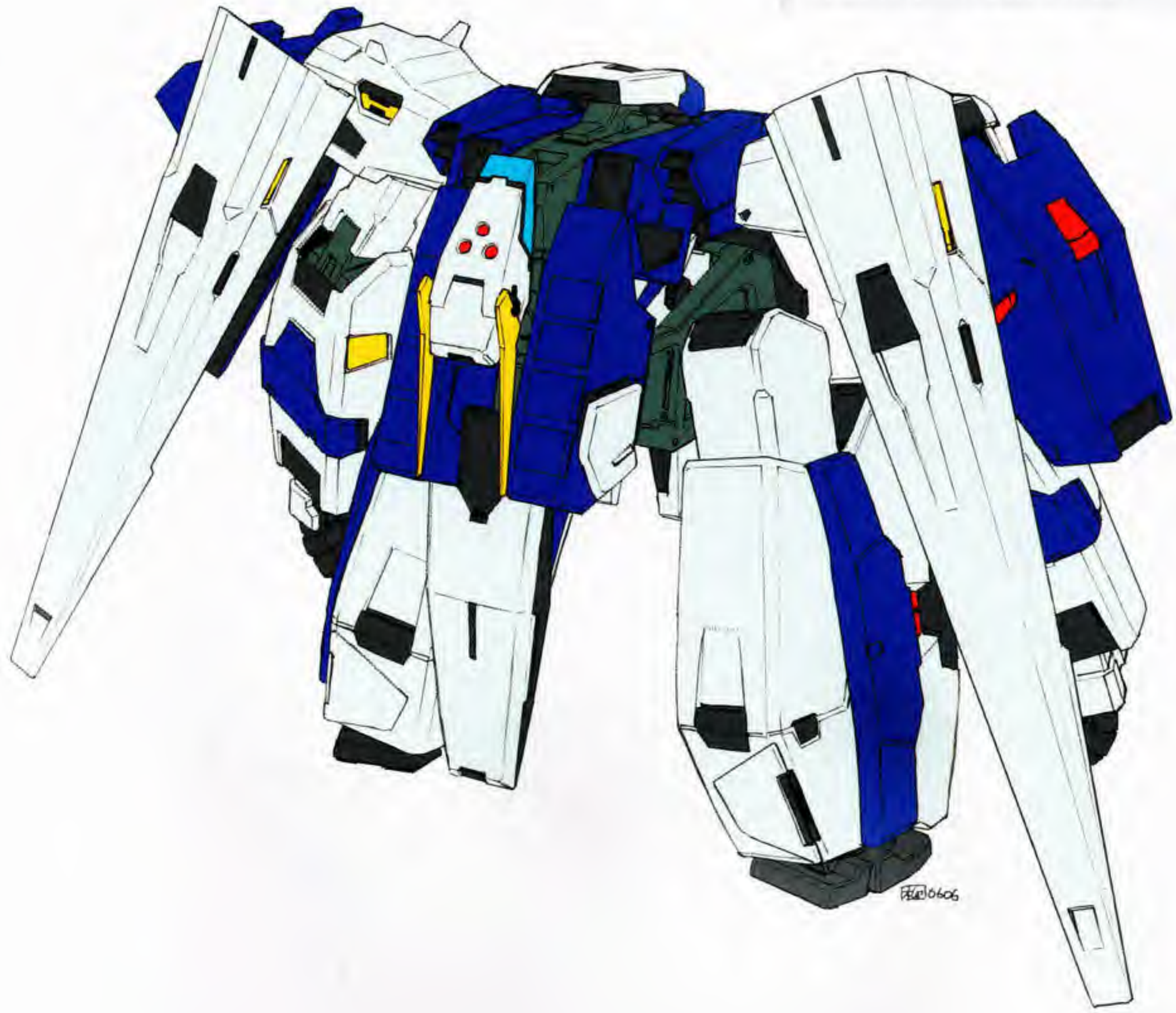
主人公一家が宇宙を旅する戦艦です。好きな設定です。しかもロボになるというのもツボでした。ロボへの変形は、人型のシルエット優先で考えて、パーツの移動ギミックを仕込みました。ダブルビックキャノン（正式名称はデュアルプロトンキャノン）が発注にあり、その位置にものすごく悩みました。



極0606

ヴァルガード Valguard

とにかくデブっとしているロボットが好きなんです(笑)。この愛くるしさにGOサインを出してくれたプロデューサーさんに感謝。頭部のシンプルさも気に入っています。胸に手足と頭部をたたんだ状態のヴァルホークが収納されています。



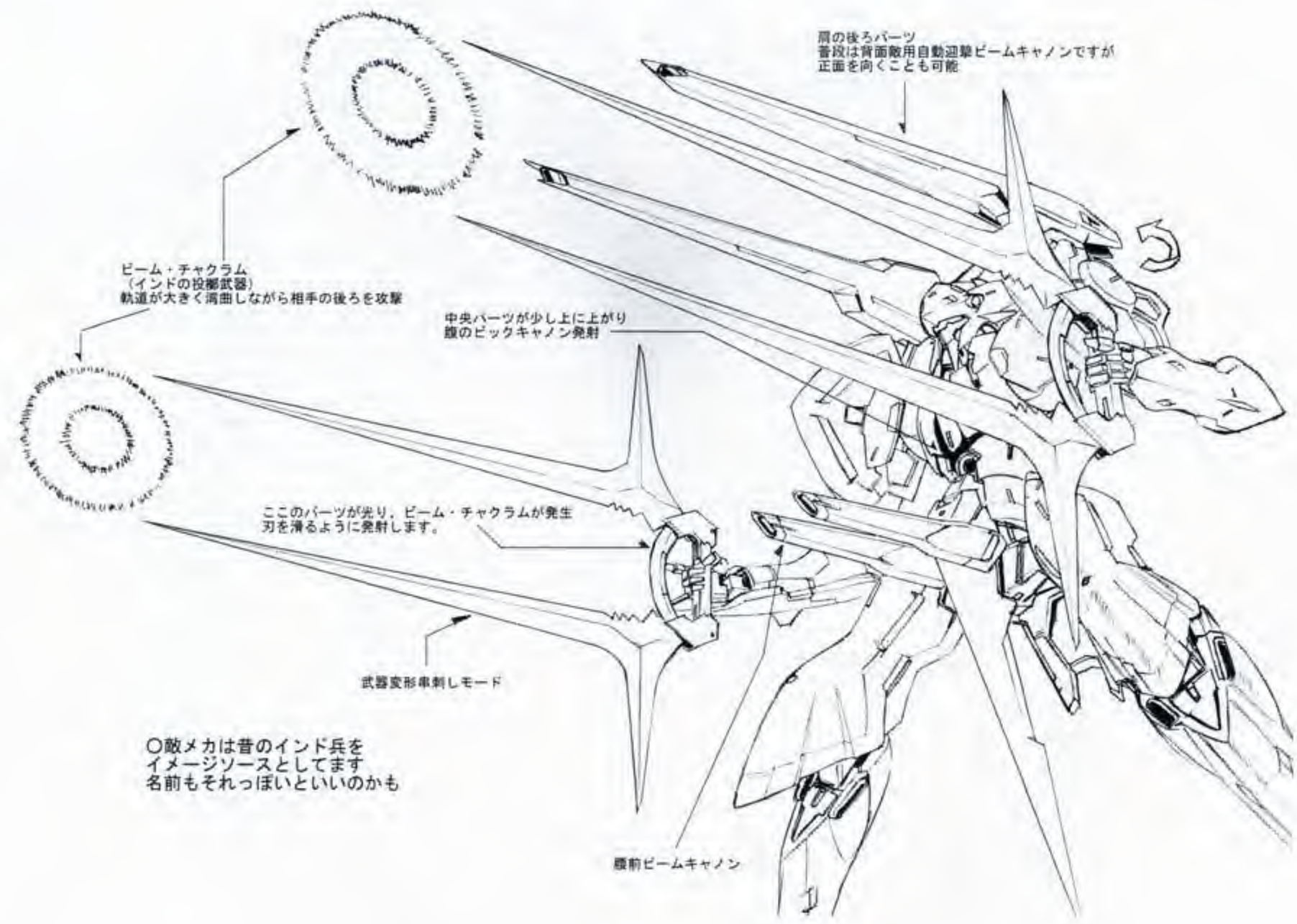
FBI0606

アルムアルクス Alumarcus

謎の宇宙ロボットという設定だったので、不思議さを出すため、インドのイメージで考え、武器もチャクラムを打ち出すものに。飛行形態がそのままヴァルザカードの剣になります。足の変形はヴァルホークに合わせています。

アルムシリーズのエンブレム

機体のシルエットをそのままエンブレムにしています。



アルムストラ　Alumstora

アルムシリーズの戦艦です。正直な話、ヴァルガードからヴァルザカードになるための追加パーツを、戦艦になるように組み合わせました。戦艦シルエットでかっこよくなりそうなら、そのパーツをヴァルザカードへ取り付けてみたり。変形は行ったり来たりの繰り返し作業です。

『第３次スーパーロボット大戦Ｚ 天獄篇』 ４月２日発売

スーパーロボット大戦Ｚ シリーズ、堂々の完結！

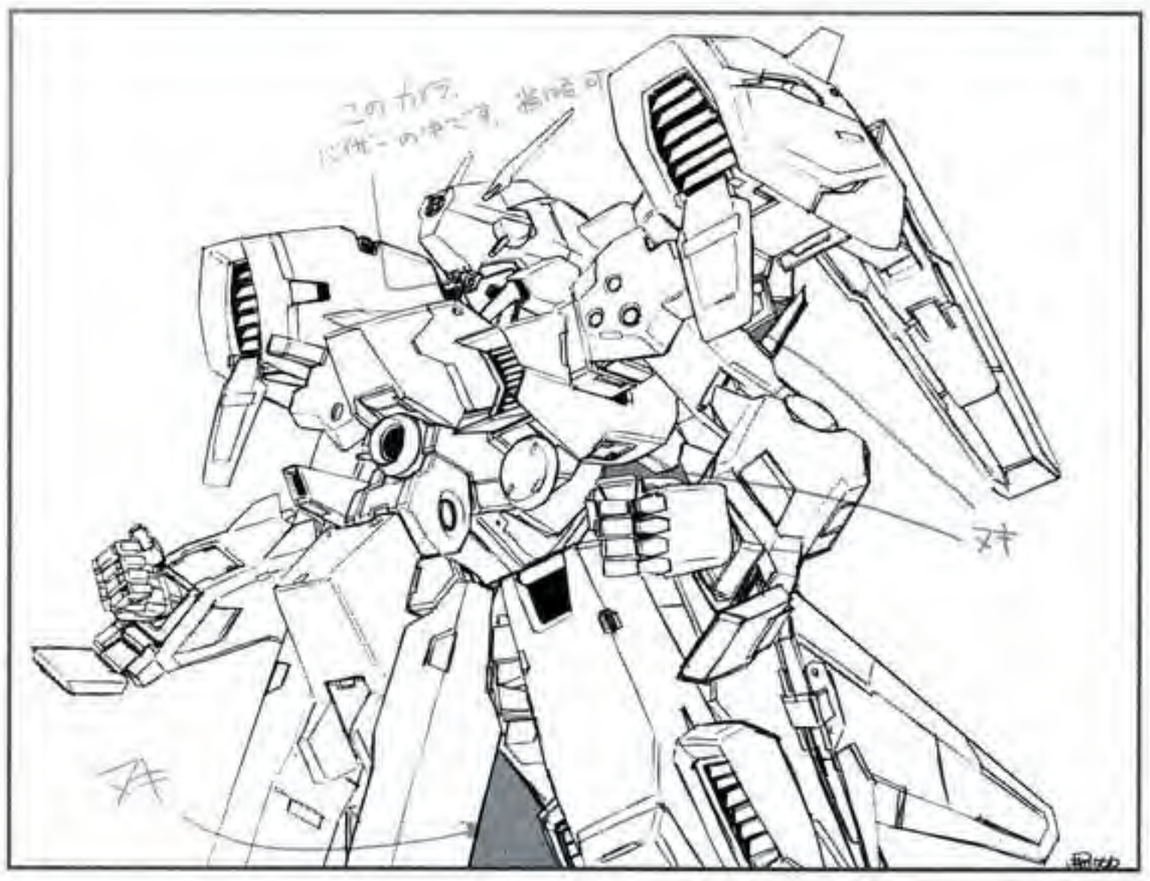
前作「第３次スーパーロボット大戦Ｚ 時獄篇」の参戦作品にスーパーロボット大戦シリーズ初登場の「トップをねらえ２！」、「ヱヴァンゲリヲン新劇場版：Ｑ」、「翠星のガルガンティア」、「装甲騎兵ボトムズ 幻影篇」などが加わっています。

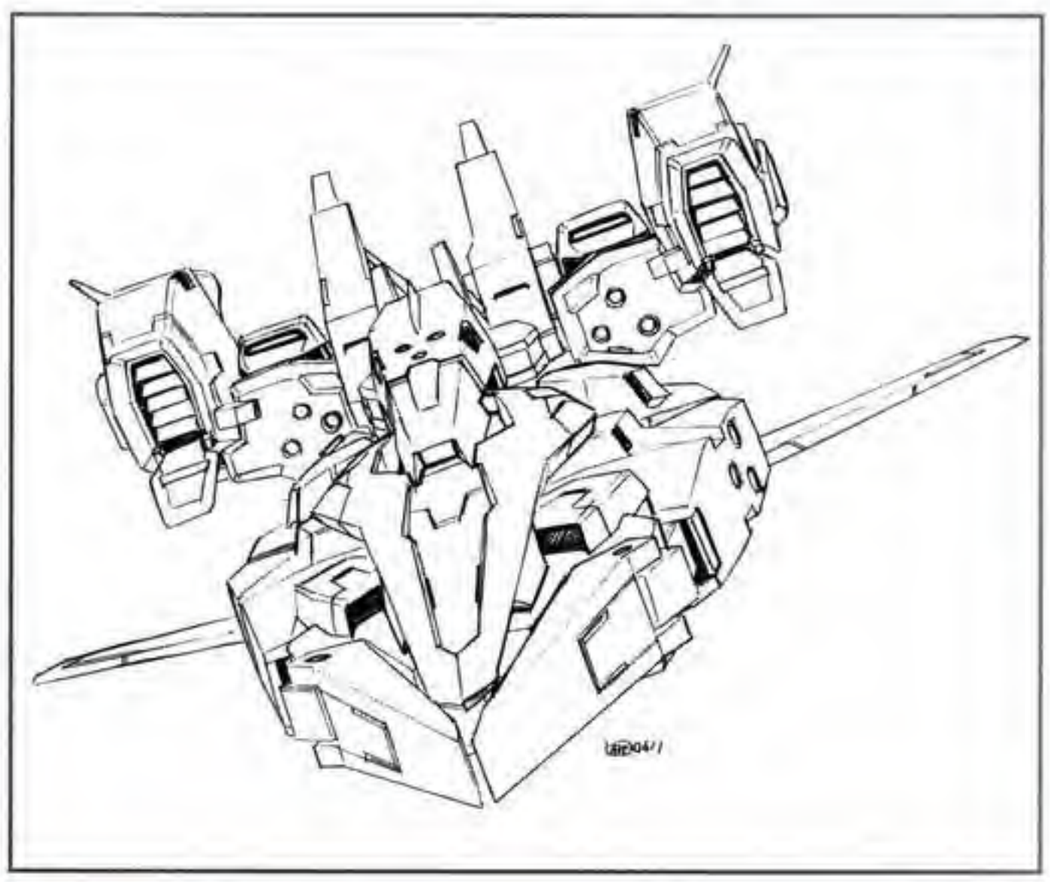
- プラットフォーム　PlayStation®3、PlayStation®Vita、PlayStation®Vita TV 対応
- ジャンル　シミュレーションRPG　■ 発売日　2015年4月2日
- 希望小売価格　PS3：8,070 円+税〈DL版同価格〉、PS Vita：7,120 円+税〈DL版同価格〉

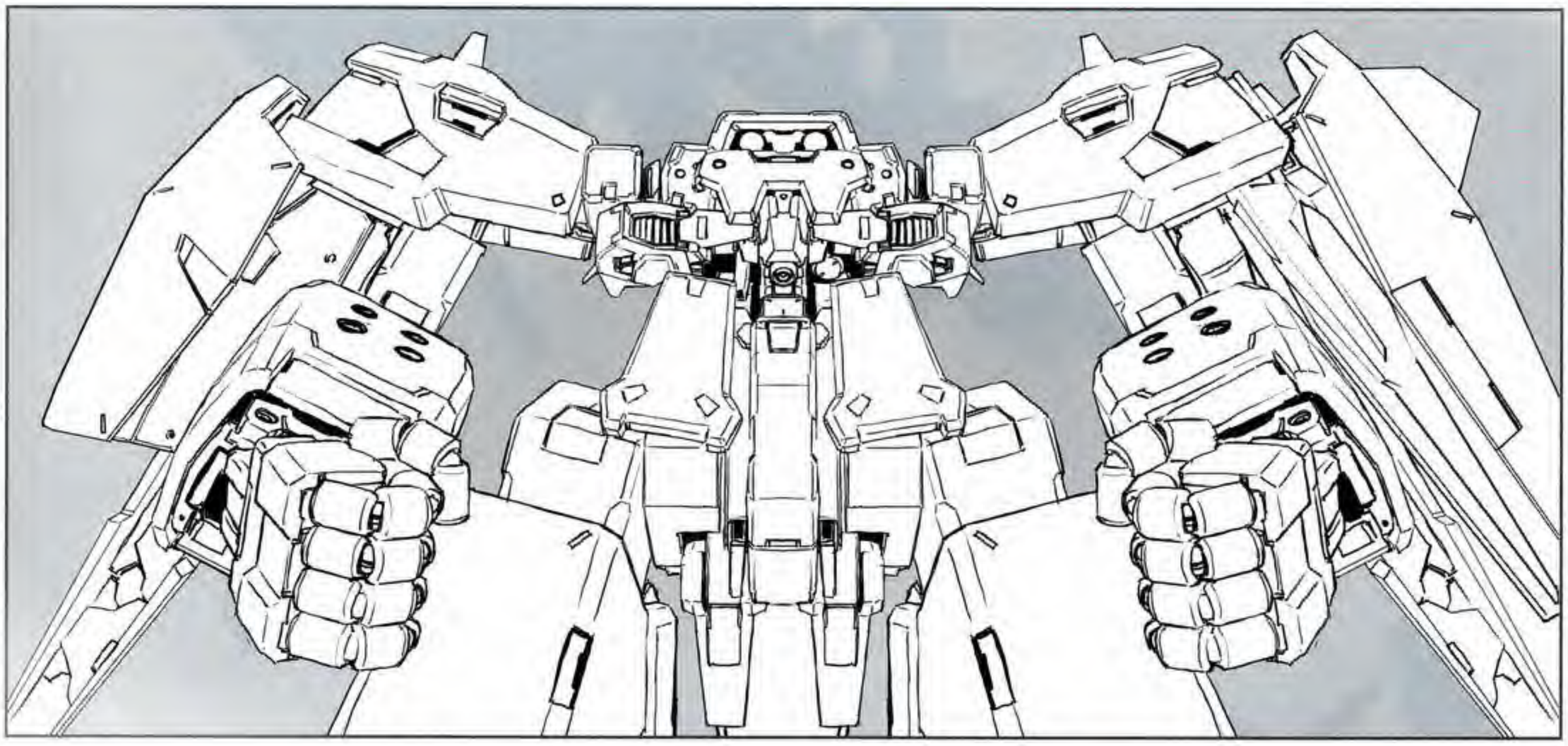
©オケアノス／「翠星のガルガンティア」製作委員会　©GAINAX・中島かずき／アニプレックス・KDE-J・テレビ東京・電通　©GAINAX・中島かずき／劇場版グレンラガン製作委員会
©貴東招二・四季童子／陣代高校生徒会　©貴東招二・四季童子／ Full Metal Panic! Film Partners　©貴東招二・四季童子／ミスリル　©カラー　©サンライズ
©SUNRISE ／ PROJECT GEASS Character Design　©2006-2008 CLAMP・ST　©XEBEC・フライングドッグ／創通　©SHOJI KAWAMORI, SATELIGHT / Project AQUARION EVOL
©創通・サンライズ　©BANDAIVISUAL・FlyingDog・GAINAX　©光プロダクション・TMS　©藤原忍／ダンクーガ ノヴァ製作委員会　©1983 ビックウエスト・TMS　©1994, 1997 ビックウエスト
©2009, 2011 ビックウエスト／劇場版マクロスＦ製作委員会　©1998 貴東招二・四季童子／ KADOKAWA 富士見書房・刊　©1998 永井豪・石川賢／ダイナミック企画・「真ゲッターロボ」製作委員会
©2009 永井豪／ダイナミック企画・くろがね屋　©2003 GAINAX / TOP2 委員会　©2004 河森正治・サテライト／ Project AQUARION

ヴァルザカード　Valzacord

すべてのメカがひとつに合体した状態です。見ての通りヴァルガードは芯になっているぐらいの状態です。凶悪な強さと精悍な主役イメージでデザインしました。下の絵にあるようにアルムストラは上半身と下半身が分離してビーム弓矢に変形します。

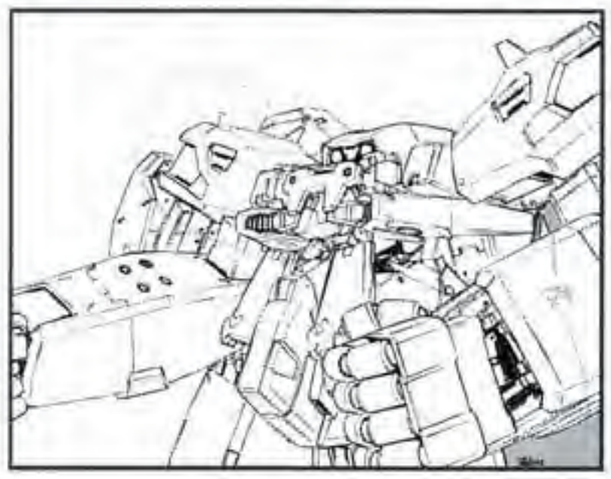


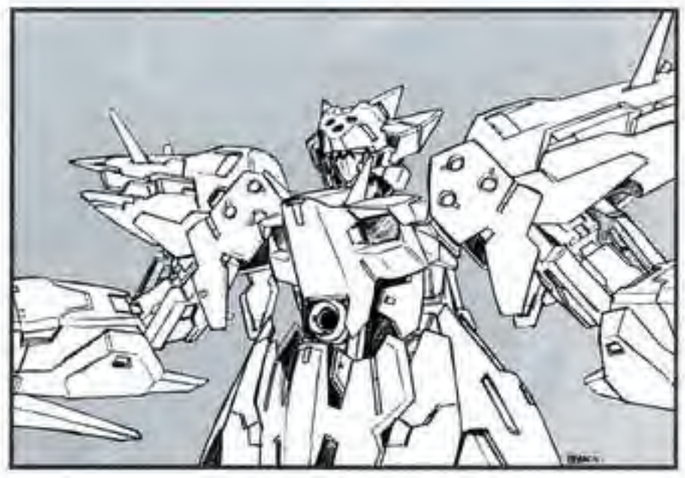


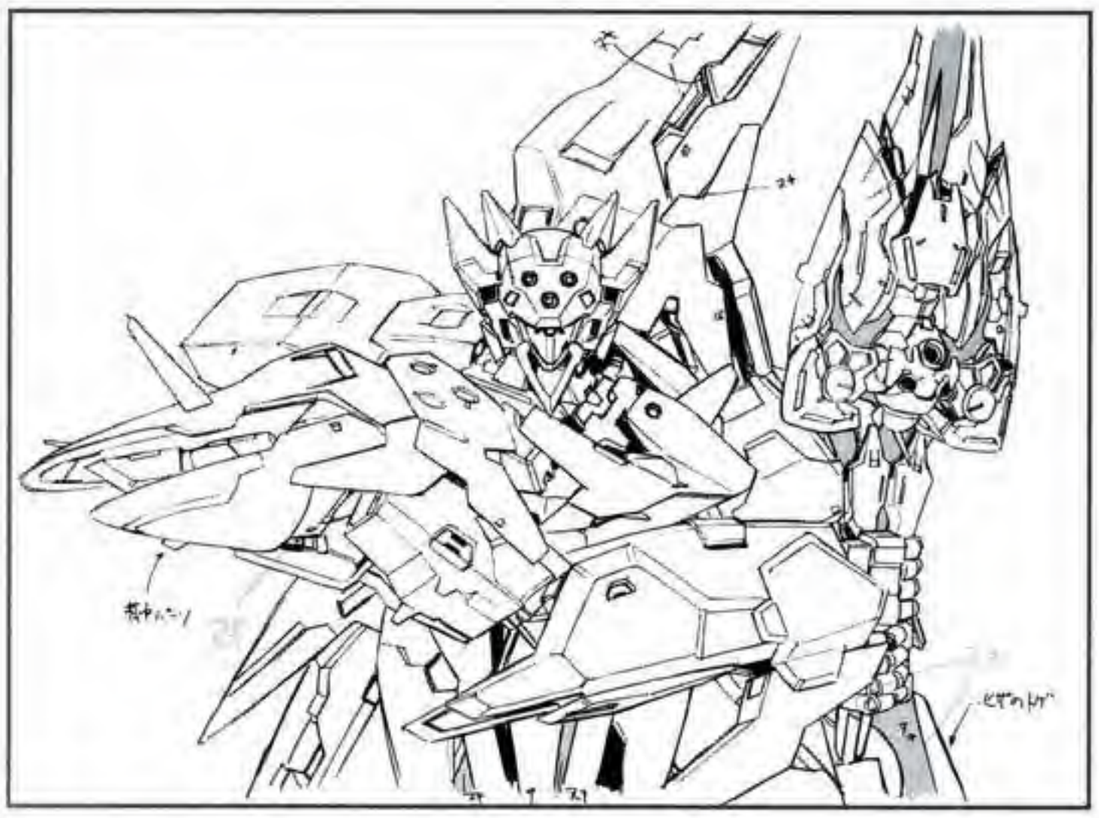


カットイン原画

ゲーム中に入るカットイン原画も描きました。携帯ゲーム機でしたが、きっちり表現されていてうれしかったです。





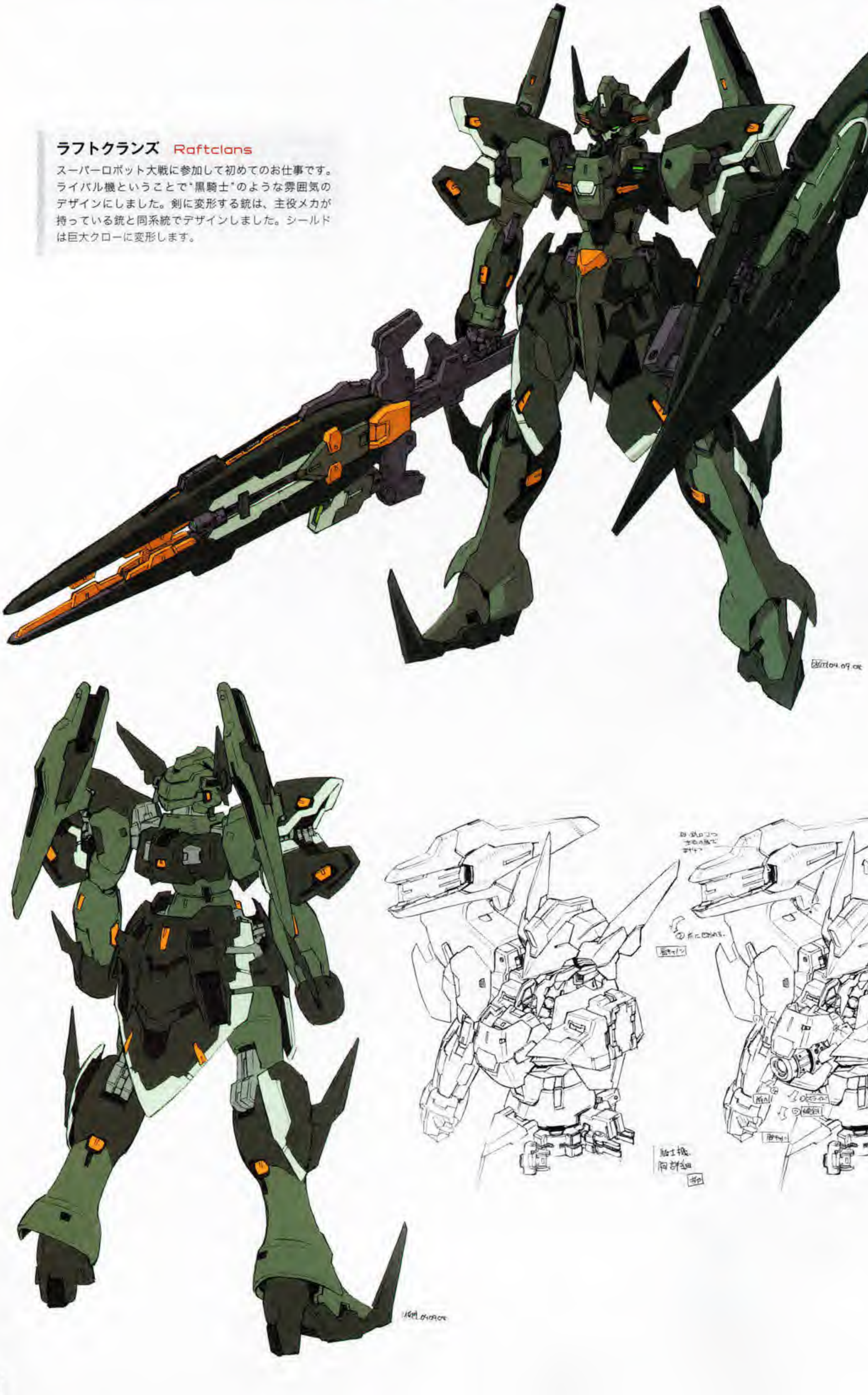


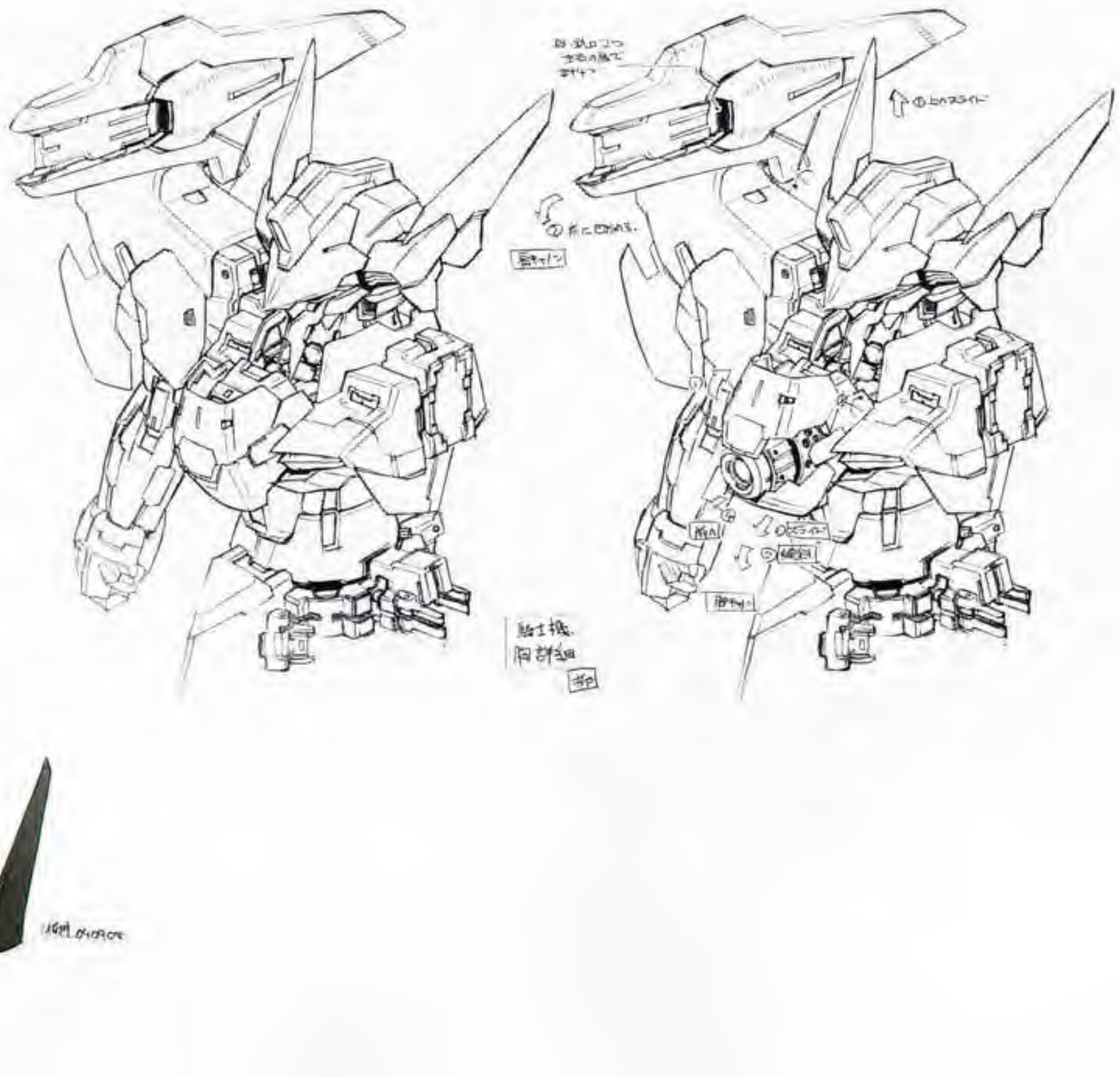
スーパーロボット大戦J

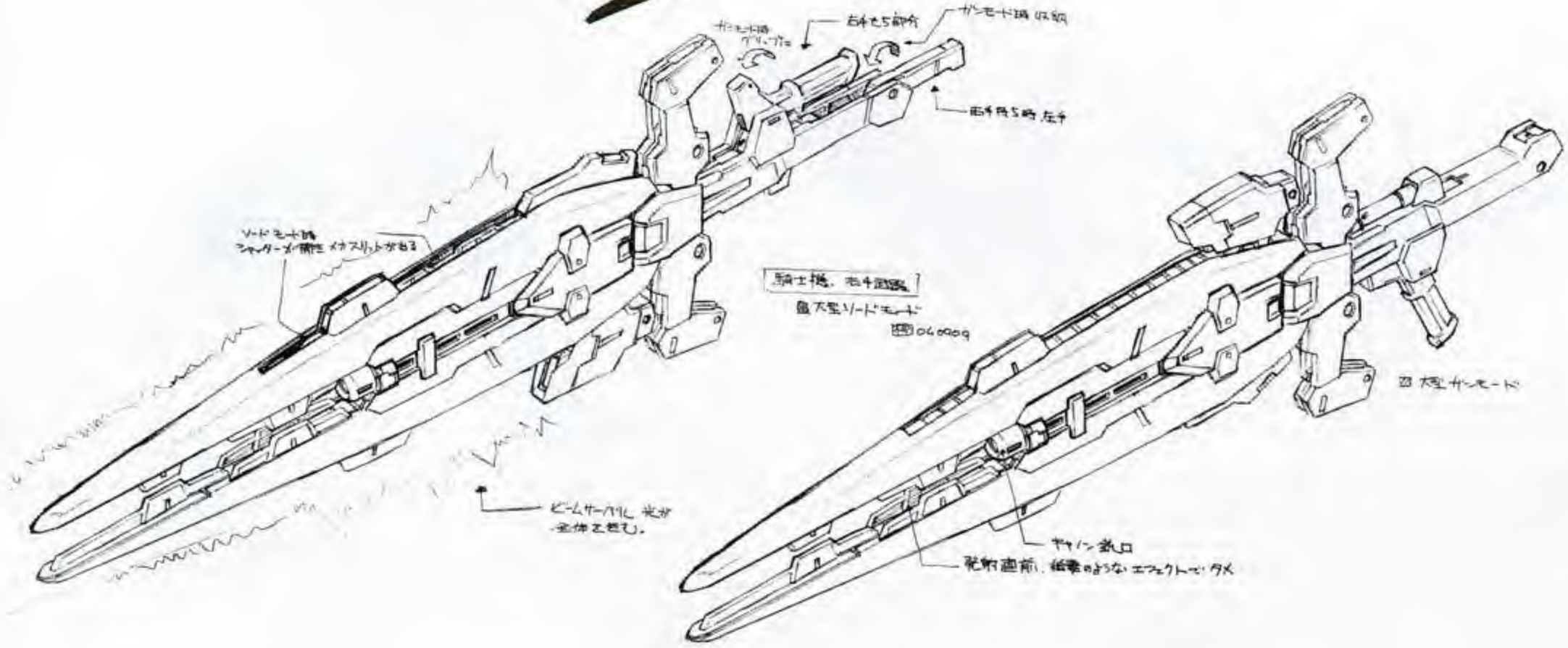
『スーパーロボット大戦J』は、バンプレストから2005年に発売されたゲームボーイアドバンス専用ソフトで、ジャンルはシミュレーションRPG。キャッチコピーは「新たな審判の時、来たる。」

ラフトクランズ Raftclans

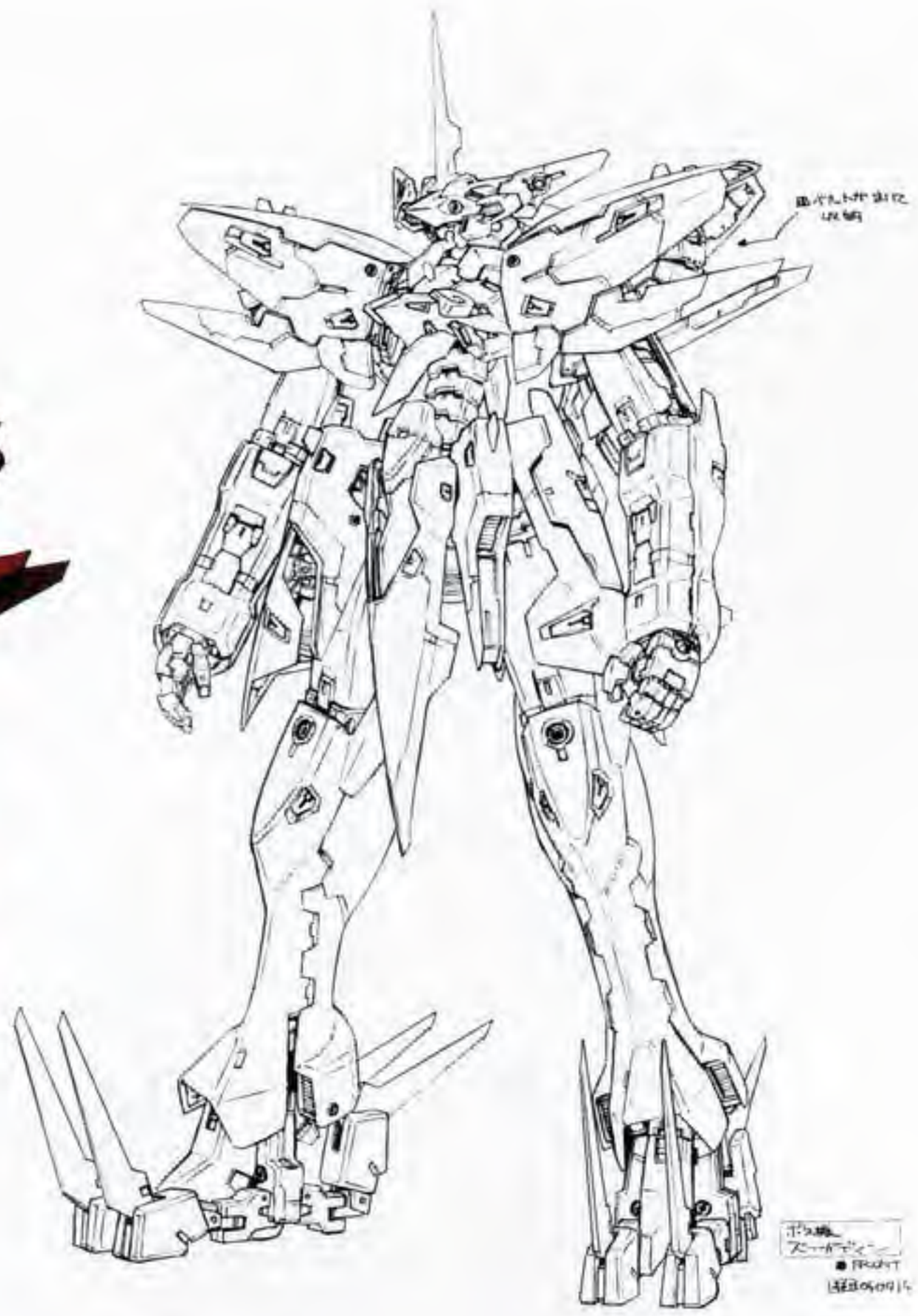
スーパーロボット大戦に参加して初めてのお仕事です。ライバル機ということで"黒騎士"のような雰囲気のデザインにしました。剣に変形する銃は、主役メカが持っている銃と同系統でデザインしました。シールドは巨大クローに変形します。






ガンモード時
グリップ
右4と5節分
ガンモード時 収納
右4と5時 左4
ソードモード時
シャッター展開と メカスリットが出る
騎士機. 右4固定
ビームサーベル 光が
全体を覆む.
大型ソードモード
大型ガンモード
ヤクソン噴口
発射直前. 稲妻のようなエフェクトで タメ

ボス機
ズーガディン
● FRONT
04.09.14

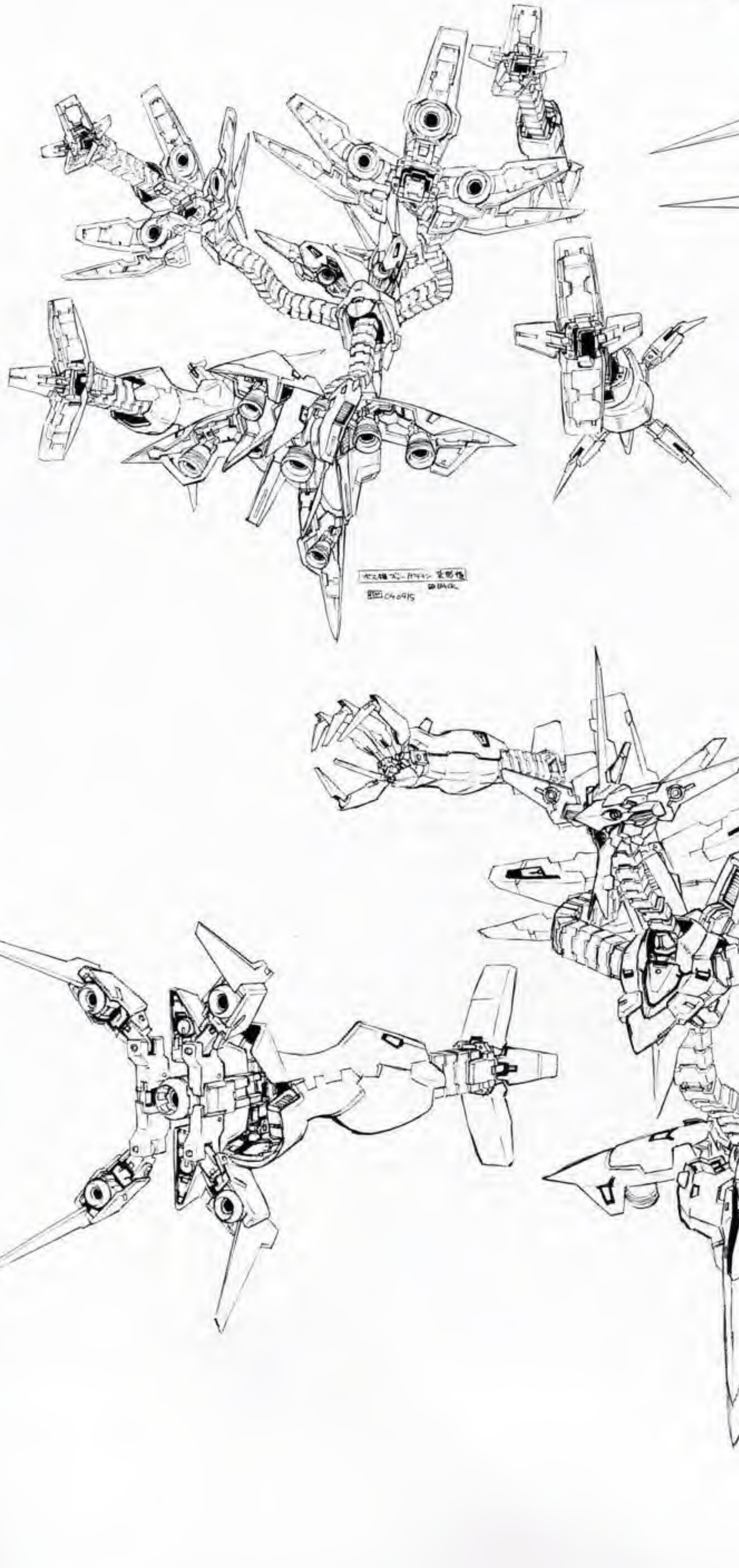

ボス機
ズーガディン
● FRONT
04.09.14

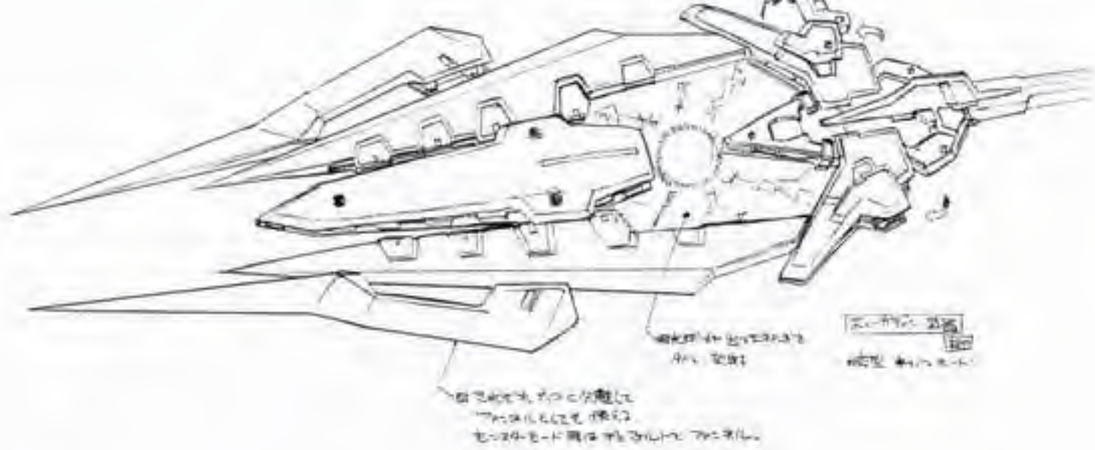
ボス機
ズーガディン
● BACK
04.09.14

ボス機 ズーガディン
● RIGHT
04.09.14
ボス機 ズーガディン
● LEFT
04.09.14

ズィー＝ガディン　Zui Gadin

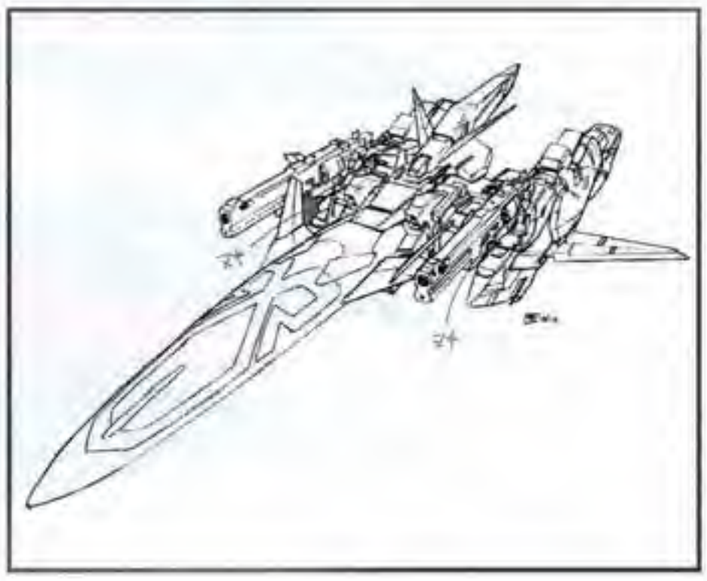
ラスボスです。壁から生えた凶悪なメカが、最後人型に変形して襲ってくるという設定です。奇妙でありながら、強そうで怖い印象なんだけれど、人型はスタイリッシュ、を目指しました。フリーになって初期の仕事で、時間があったせいか、今見ると、やりすぎなぐらいディテールを入れています。





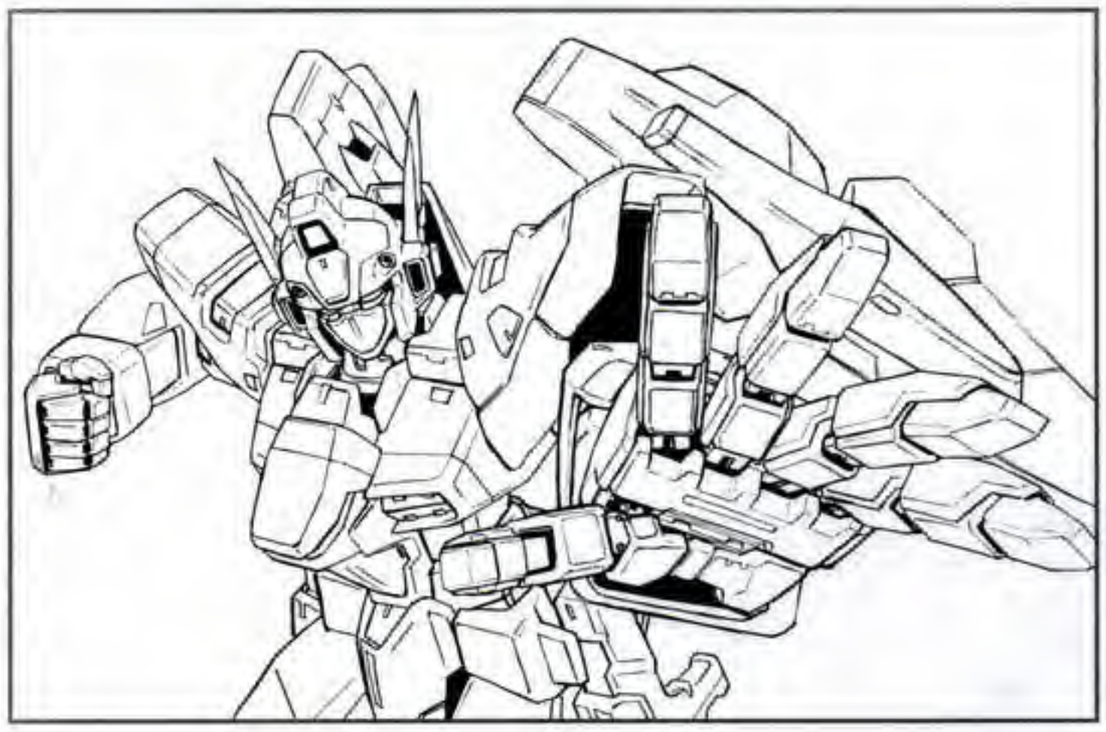
スーパーロボット大戦 OG

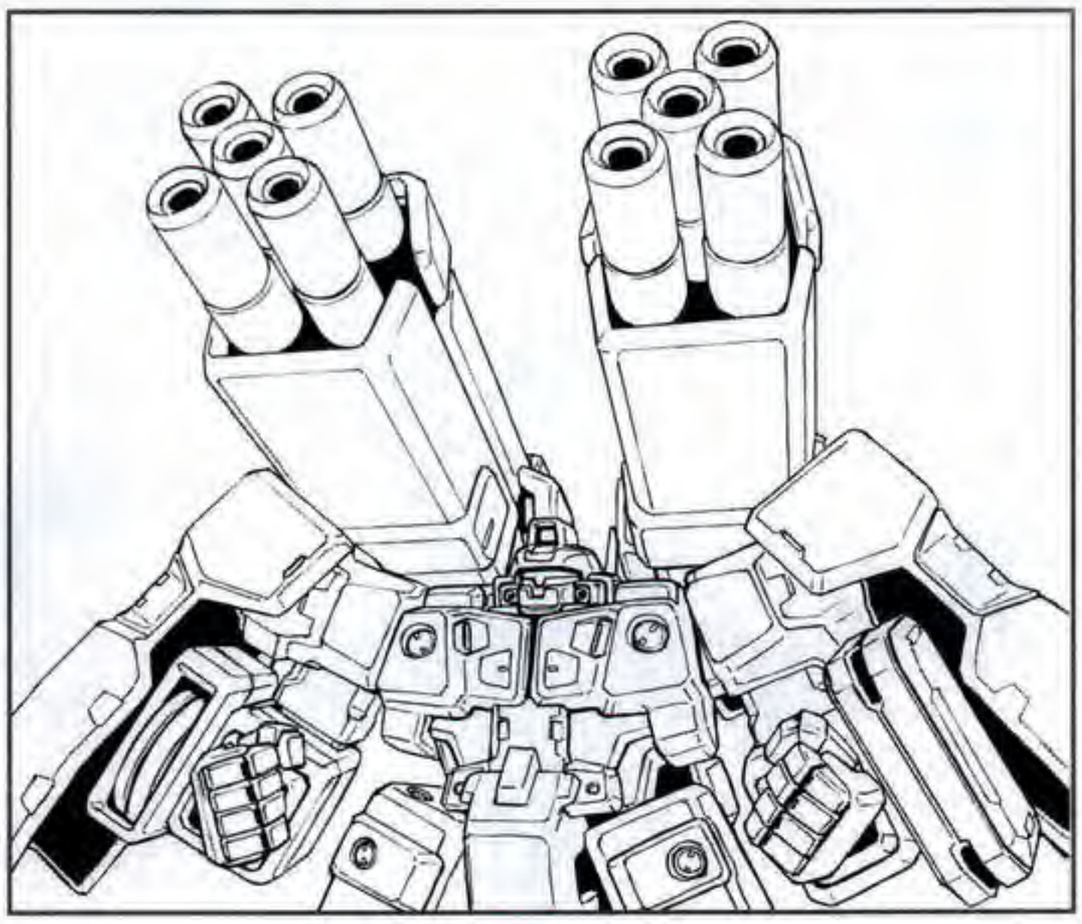
『スーパーロボット大戦OG ORIGINAL GENERATIONS』は、バンプレストから2007年に発売されたPlayStation2専用ソフトで、ジャンルはシミュレーションRPG。

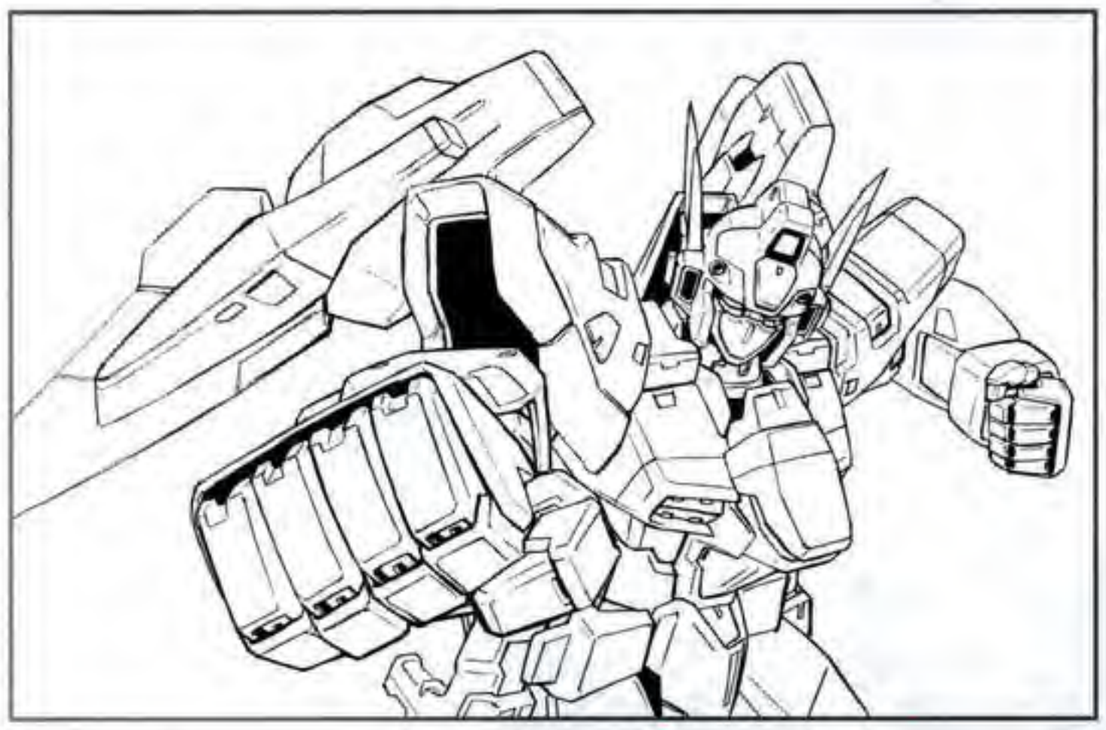


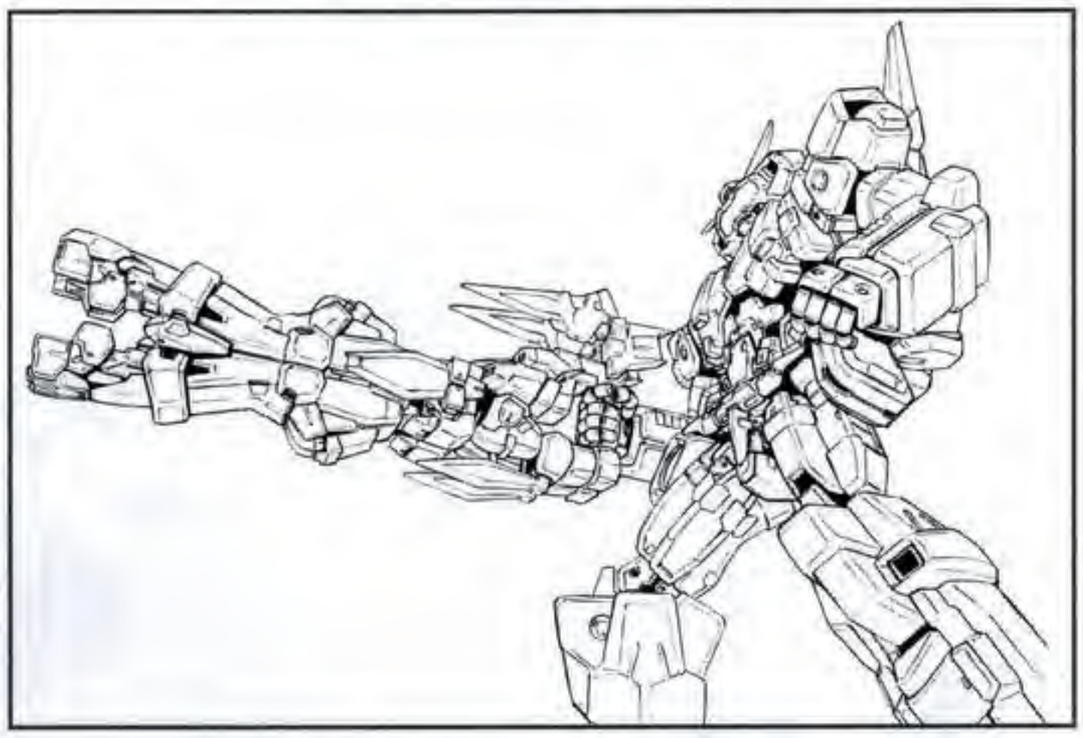
カットイン原画

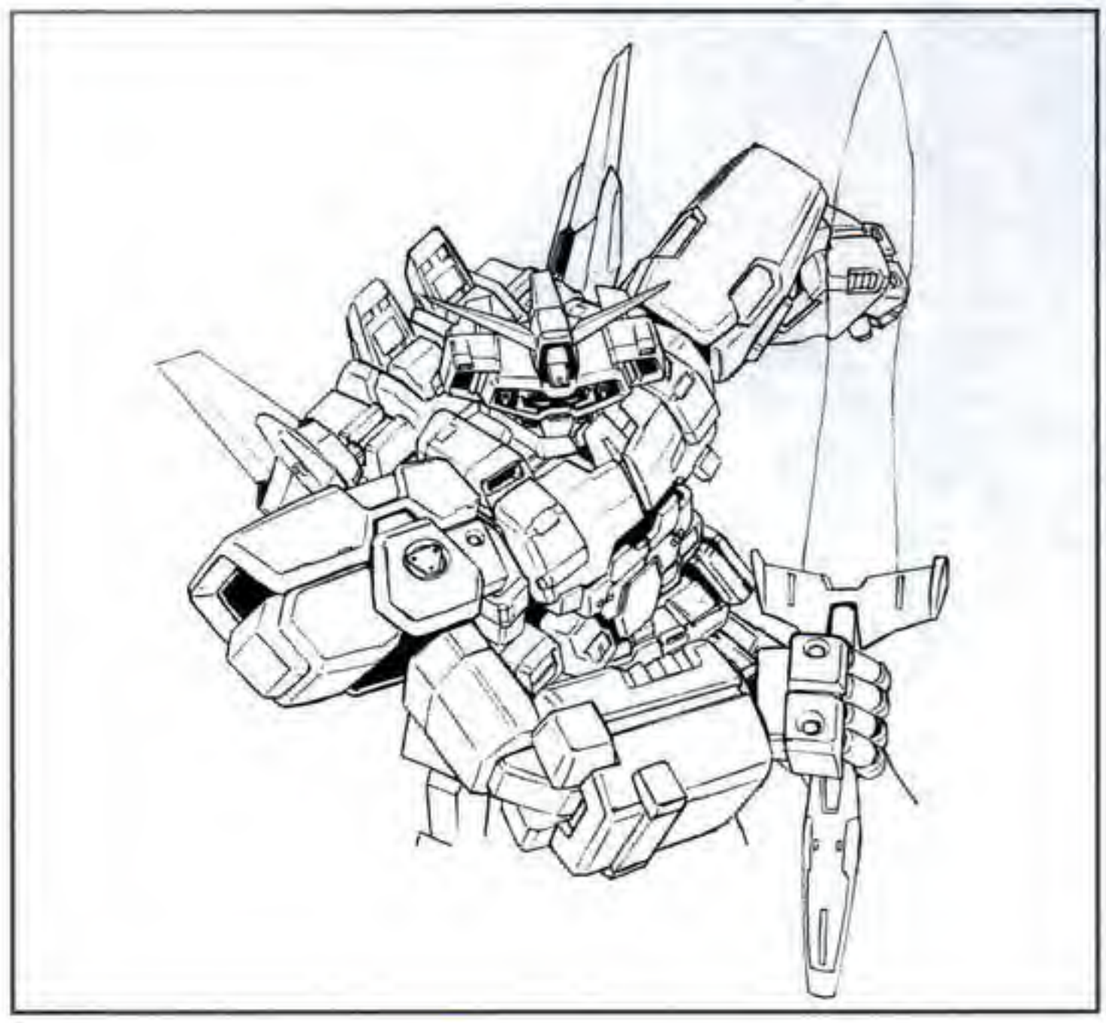
『スーパーロボット大戦J』のデザインと一緒に発注されたお仕事です。ここにあるのは一部ですが、大量にリアル系ロボットのカットインを描きました。アニメーションのため1枚に見えますが、パーツごとにレイヤーを分けて見えない部分も描いてます。構図はすべて発注書にあります。大変でしたが、ここでいろいろなメカを描いたことが勉強になっていたんだと、今になって思います。

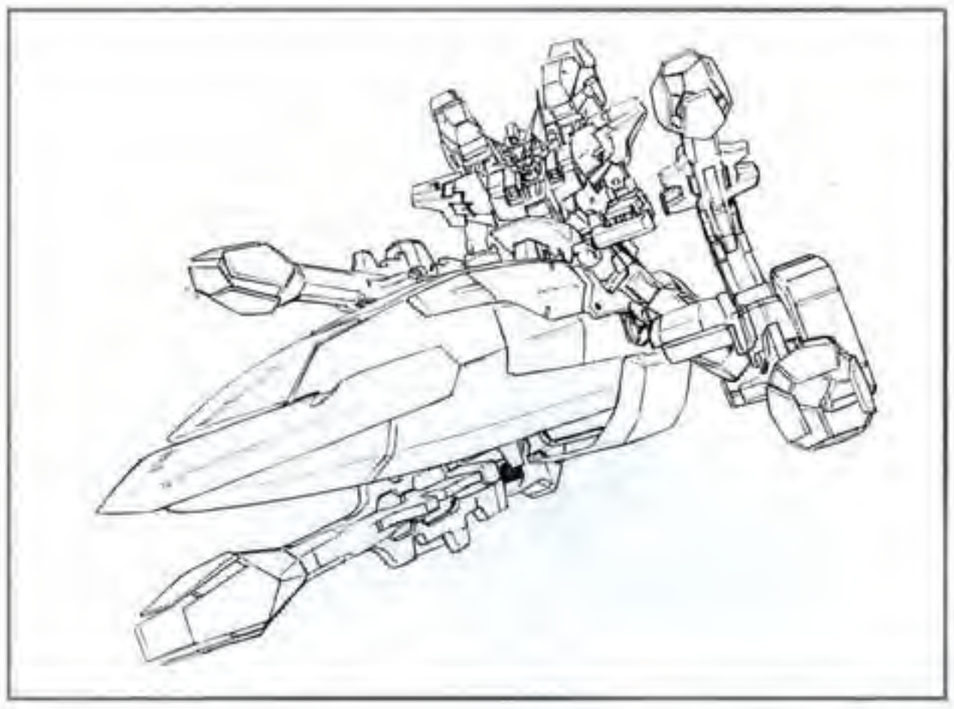


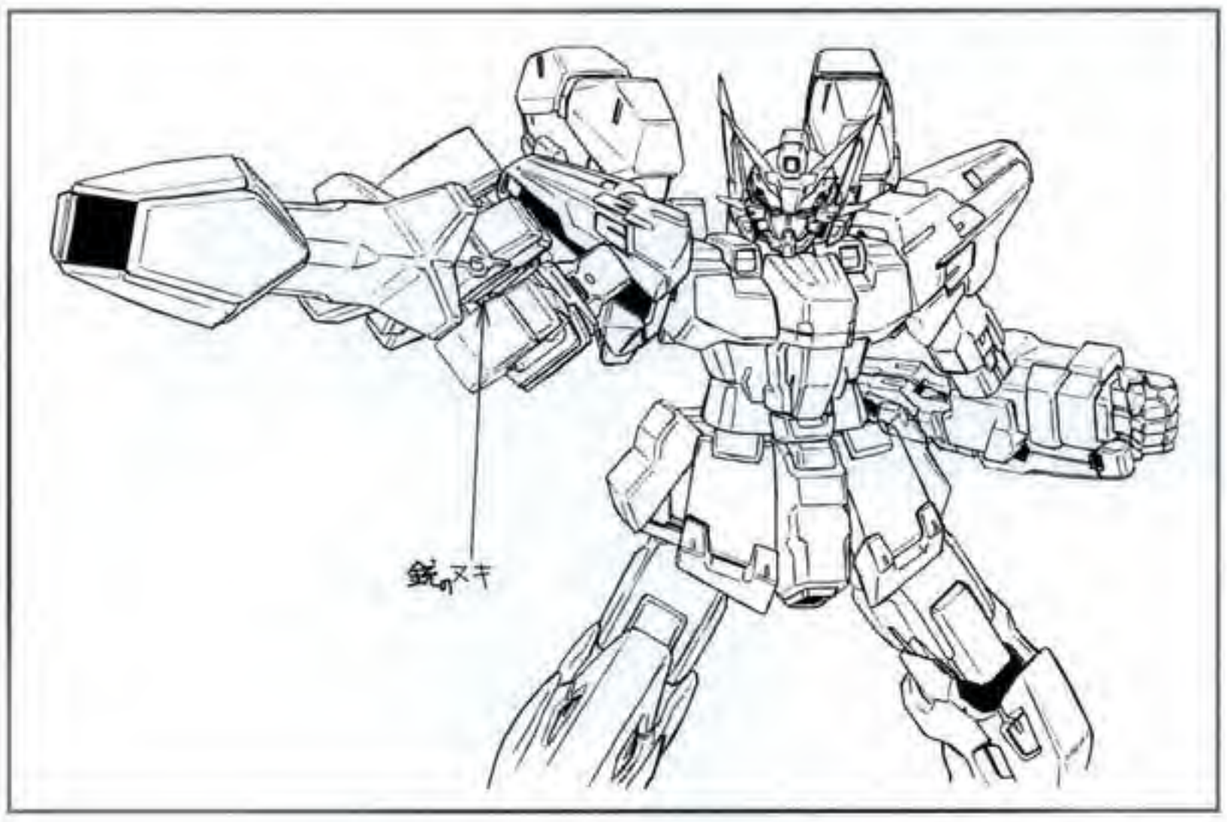


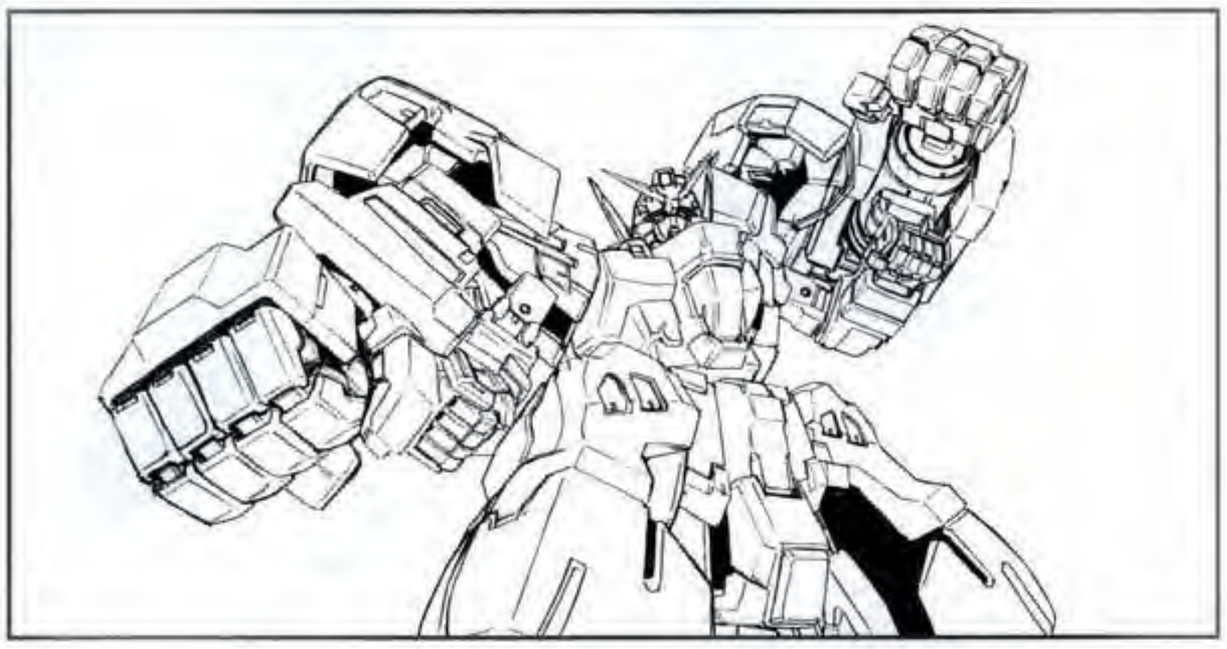


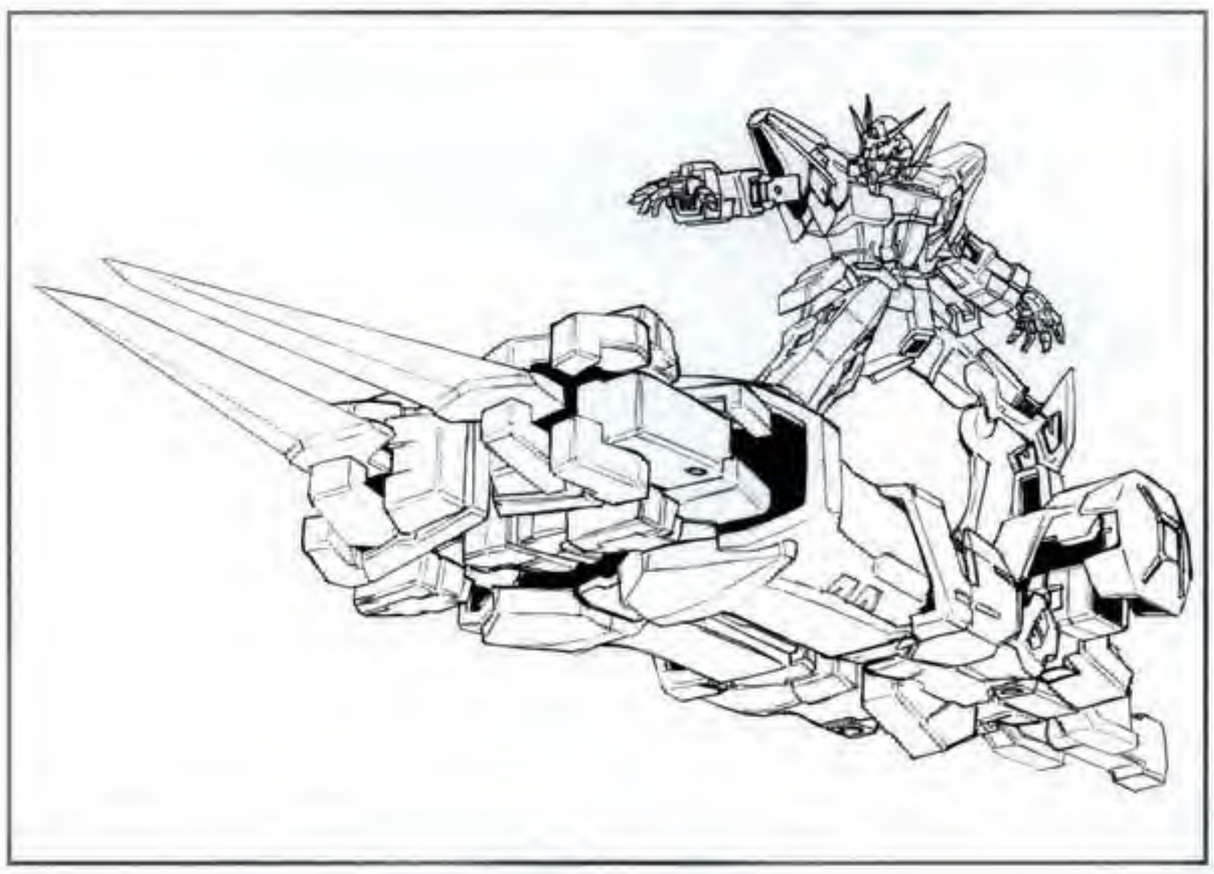


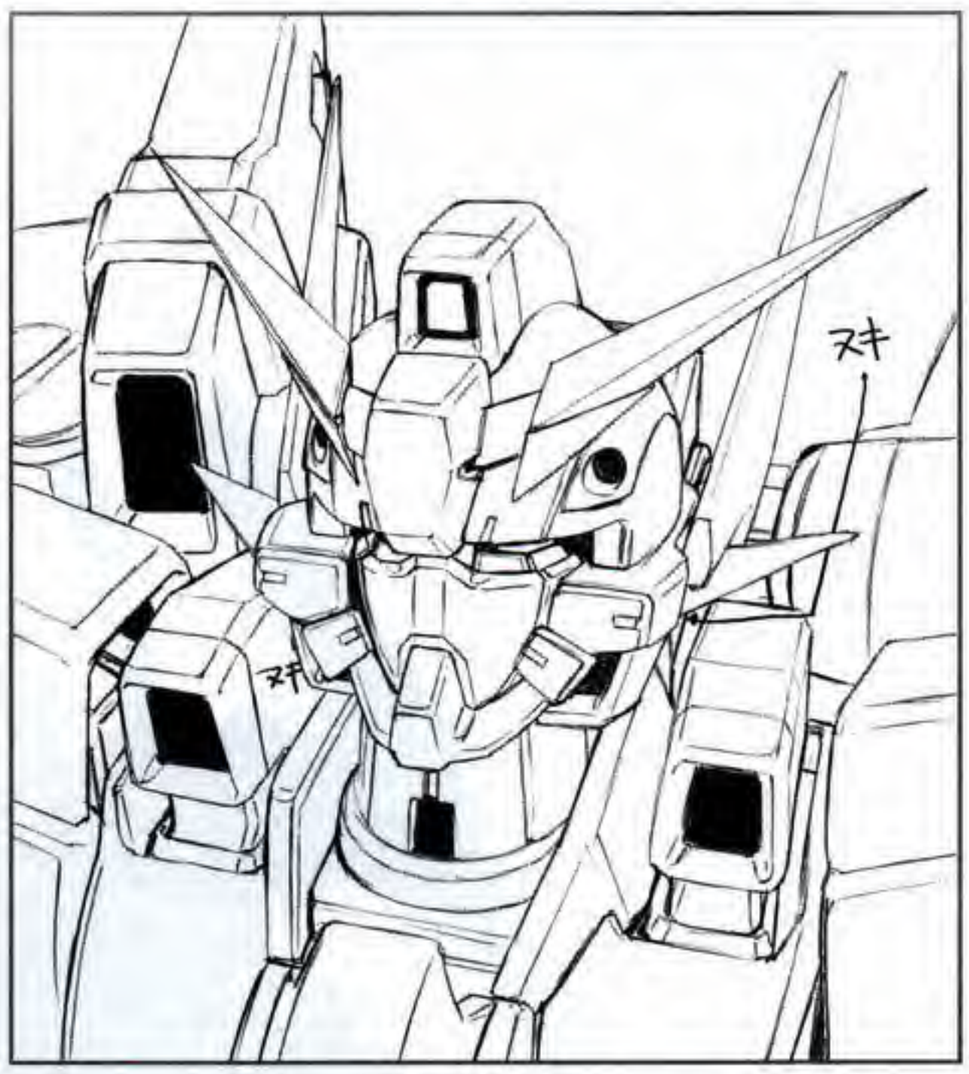


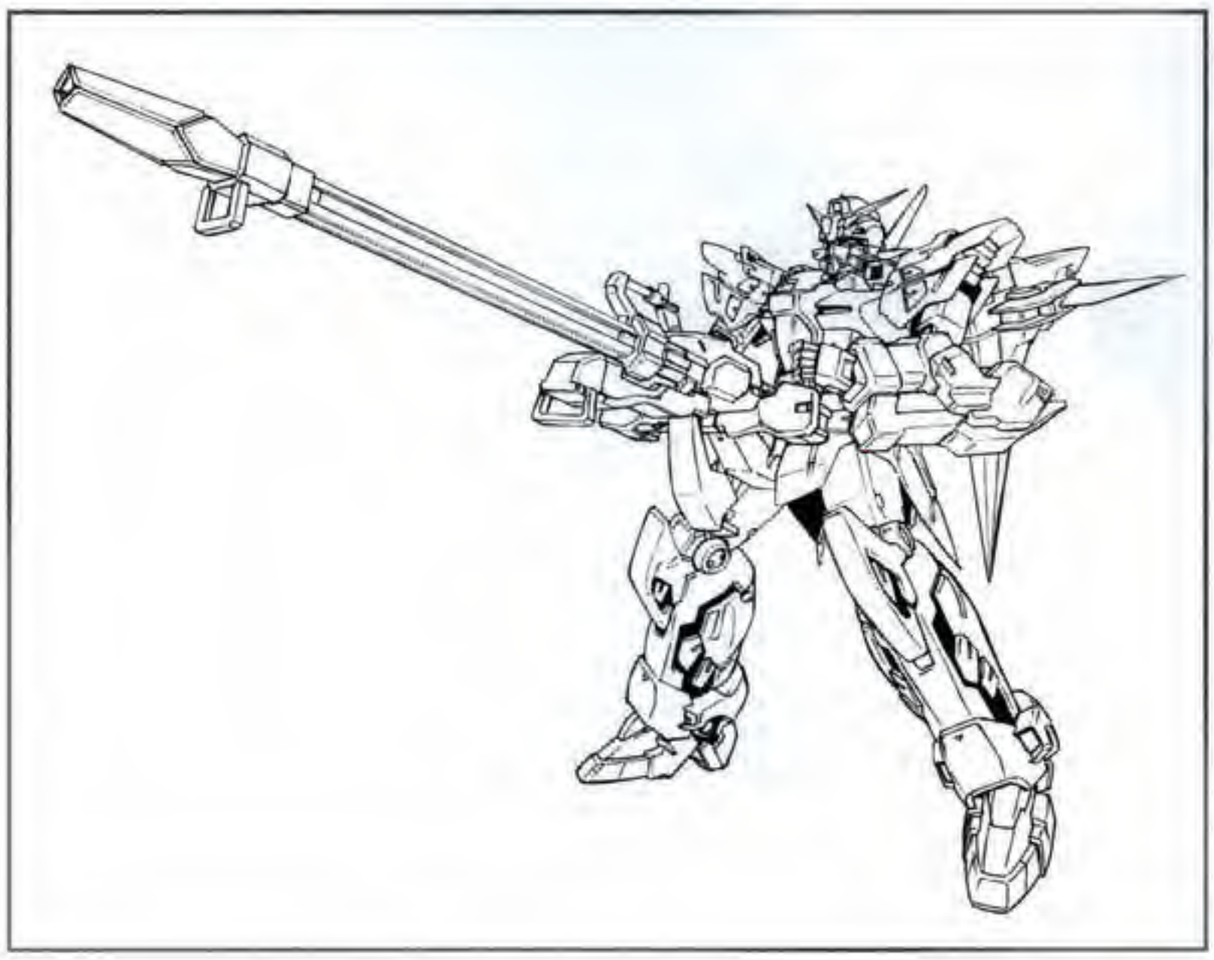



鉄のヌキ






ヌキ
ヌキ



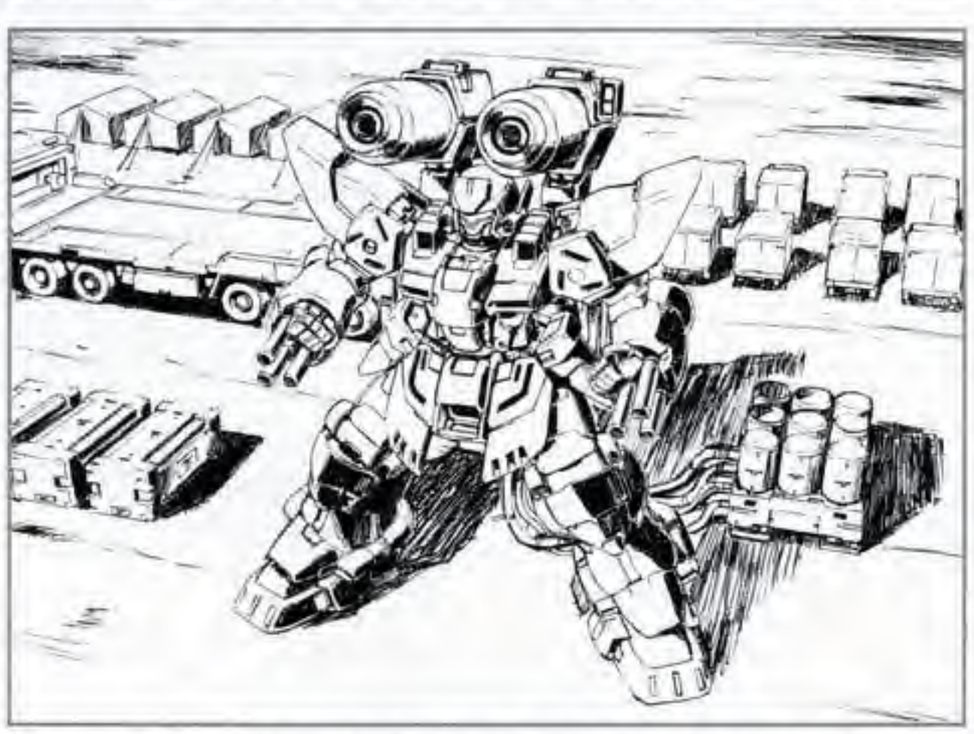
エカカット

フリーになって初めての版権イラスト作業です。『スーパーロボット大戦』シリーズは大好きだったので、超緊張しながら描きました。今見るといろいろと反省ポイントが多いのです……。今回、修正しようかと考えましたが、全修正になりそうだったのでやめました。イラストは本当に難しいです……。

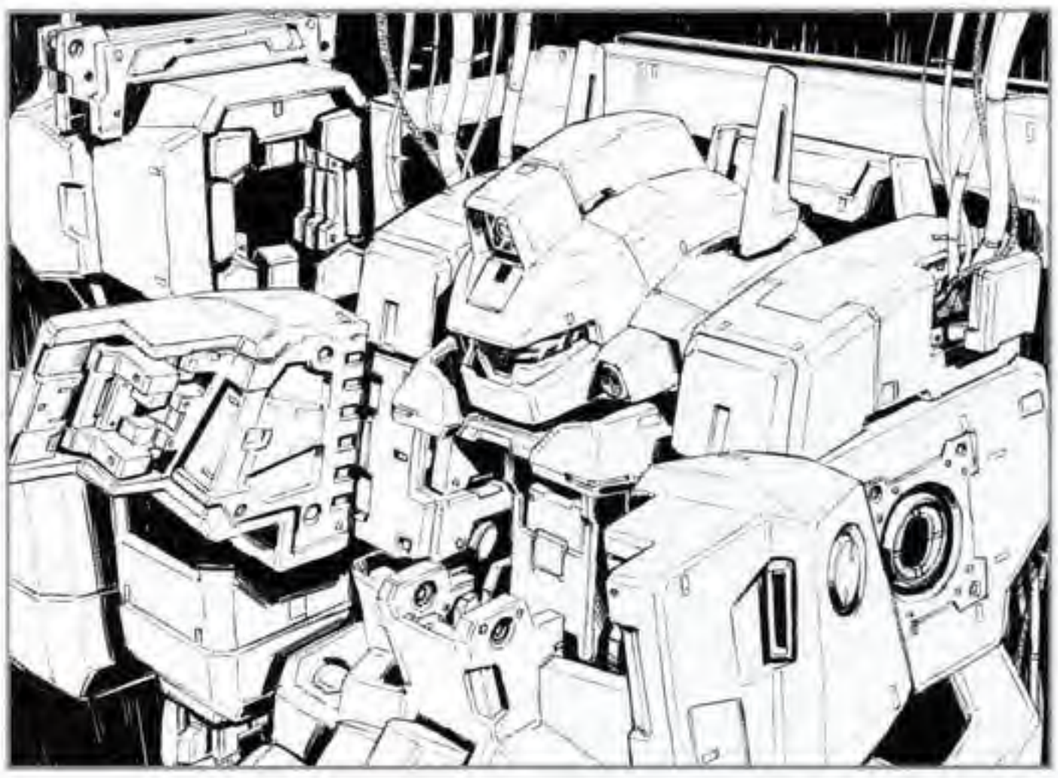
『スーパーロボット大戦 ORIGINAL GENERATION THE ANIMATION』パッケージ用イラスト

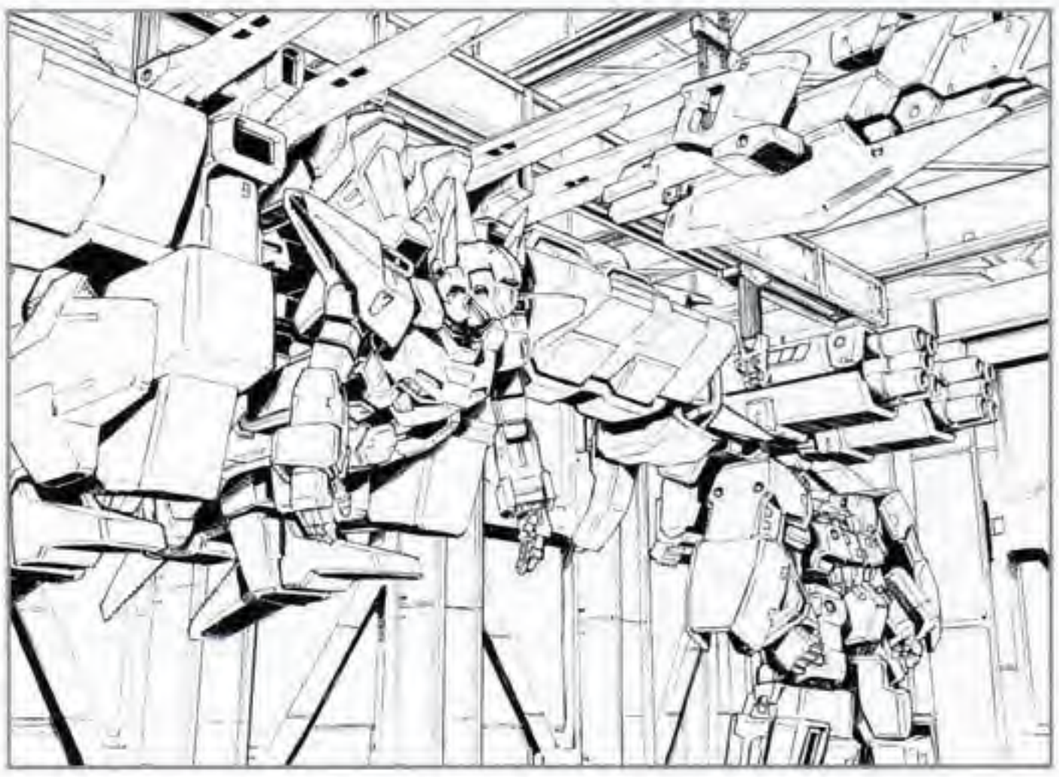
『スーパーロボット大戦 ORIGINAL GENERATION THE ANIMATION』宣伝用ポスターイラスト

『電撃スパロボ！Vol.1 スーパーロボット大戦 ORIGINAL GENERATION』掲載



『電撃スパロボ！Vol.2 スーパーロボット大戦 ORIGINAL GENERATION』掲載

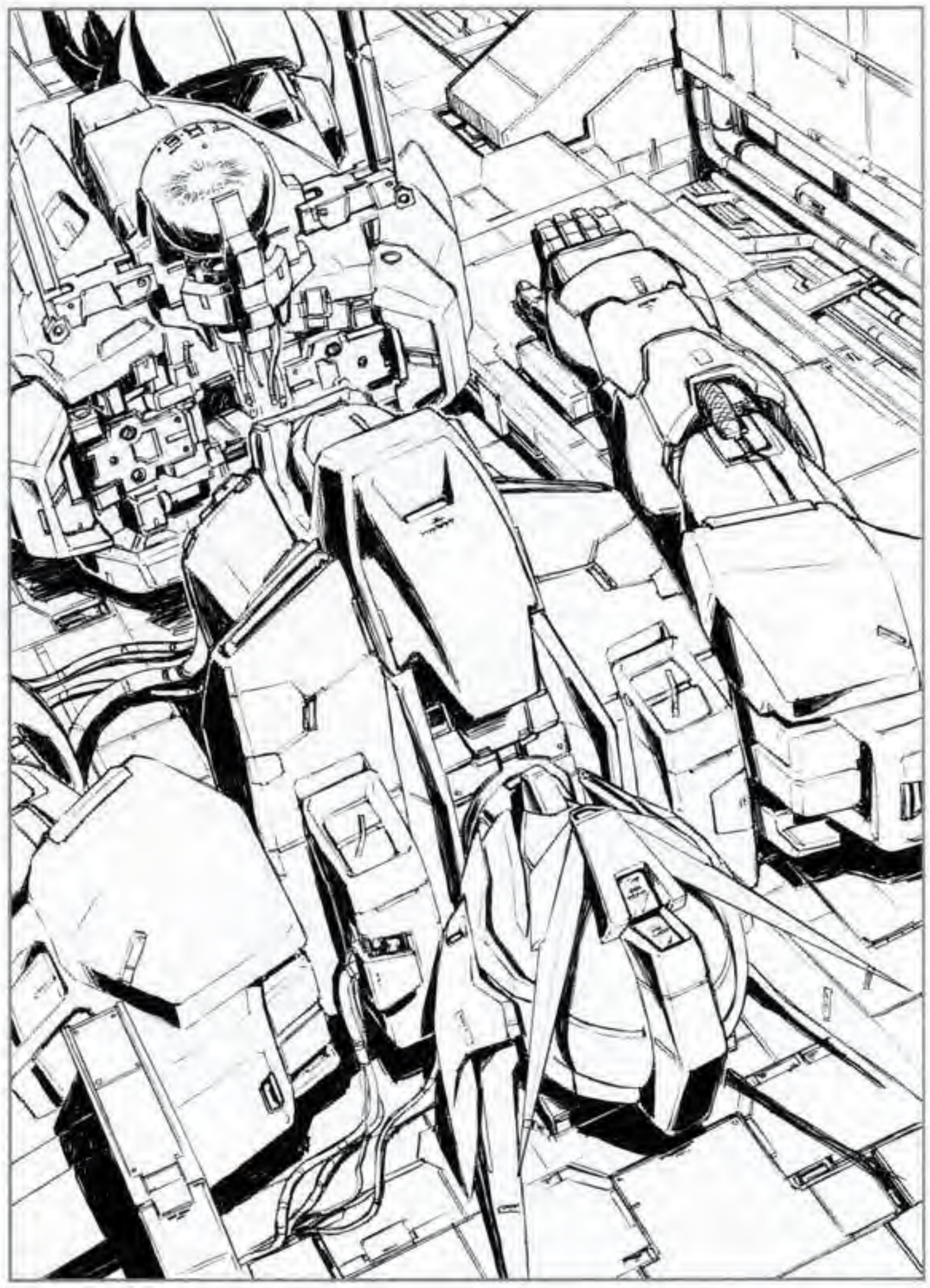




『電撃スパロボ！Vol.4 スーパーロボット大戦 ORIGINAL GENERATION』掲載

『電撃スパロボ！ スーパーロボット大戦 ORIGINAL GENERATION』掲載カットイラスト

パーソナルトルーパーの開発史を綴る連載の挿絵です。内部メカを考えたりや格納庫のデザインもあったので、複合的なお仕事でした。すでにカットインのお仕事で描いてきたメカなので、他の方のデザインとはいえ、あまり悩まず描けました。ゲシュペンストの内部メカは、アニメで参考にされているのを観てうれしかったという思い出があります。



『電撃スパロボ！Vol.2 スーパーロボット大戦 ORIGINAL GENERATION』掲載

ダライアスバースト セカンドプロローグ

2012年にタイトーが発売したiOS／Android搭載スマートフォン専用シューティングゲーム。オリジナルはPSP版『ダライアスバースト』で、オリジナルモードの他に、新要素も楽しめる。

オウムガイ

最初にデザインしたボスです。イメージを固めるために何度かラフを修正した記憶があります。ギミックなどは先方から最初に提示がありました。生物らしさを損なわず戦艦感を強めるということで、最初とまどいました。

カメ

好評だったアーケード版から何回かバージョンアップした定番のボス。甲羅が一枚一枚回転し、さまざまな武装を出すギミックです。

ゴブリンシャーク

あごが飛び出すことで有名なサメがモチーフです。あごのギミックがありつつも、ゲームでは大量の武装を装備する戦艦という設定で、武装のデザインが大変でした。

○合体パーツ

○後方強化合体パーツ

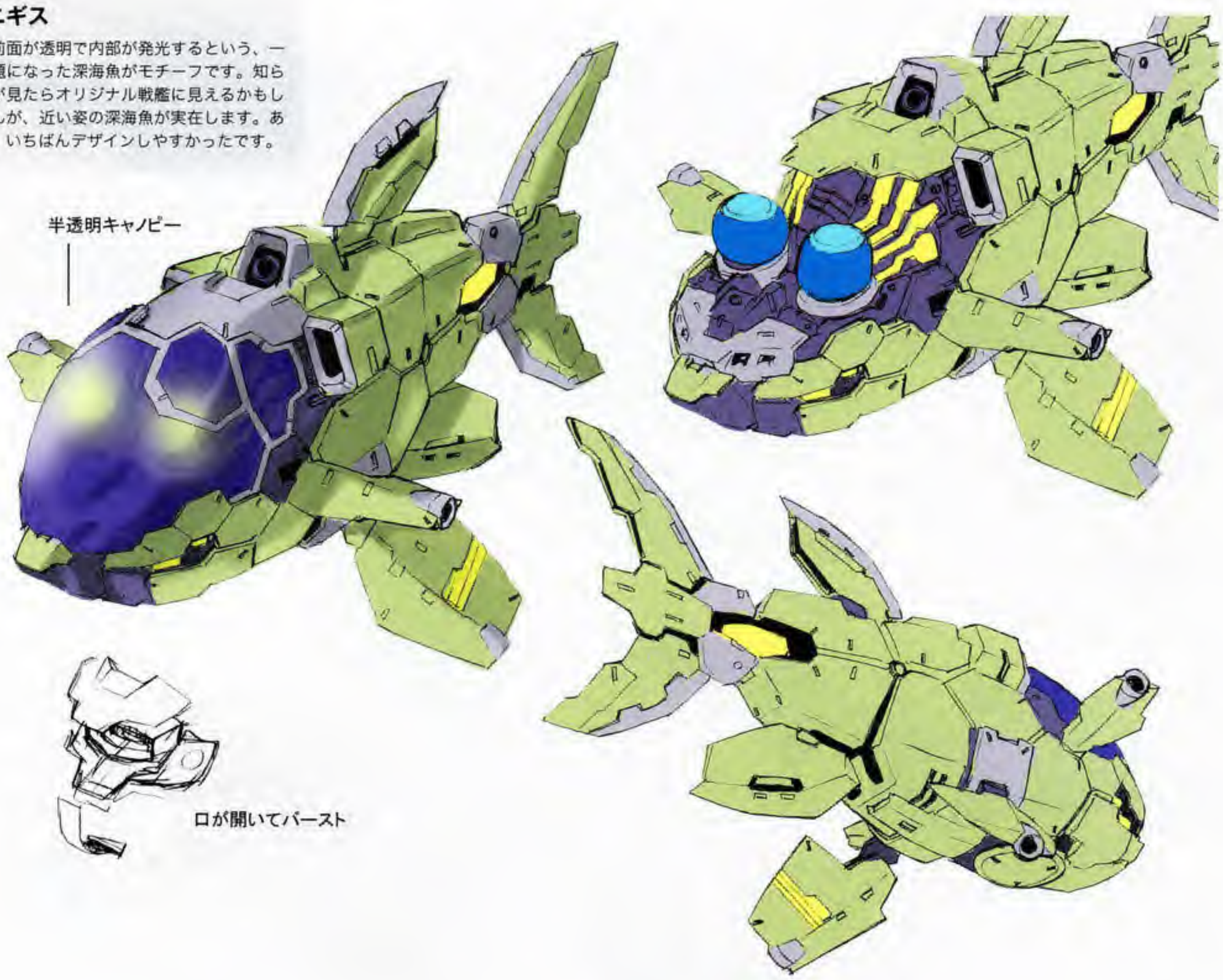
色案
パーツの場所は
前回のモデル合わせで

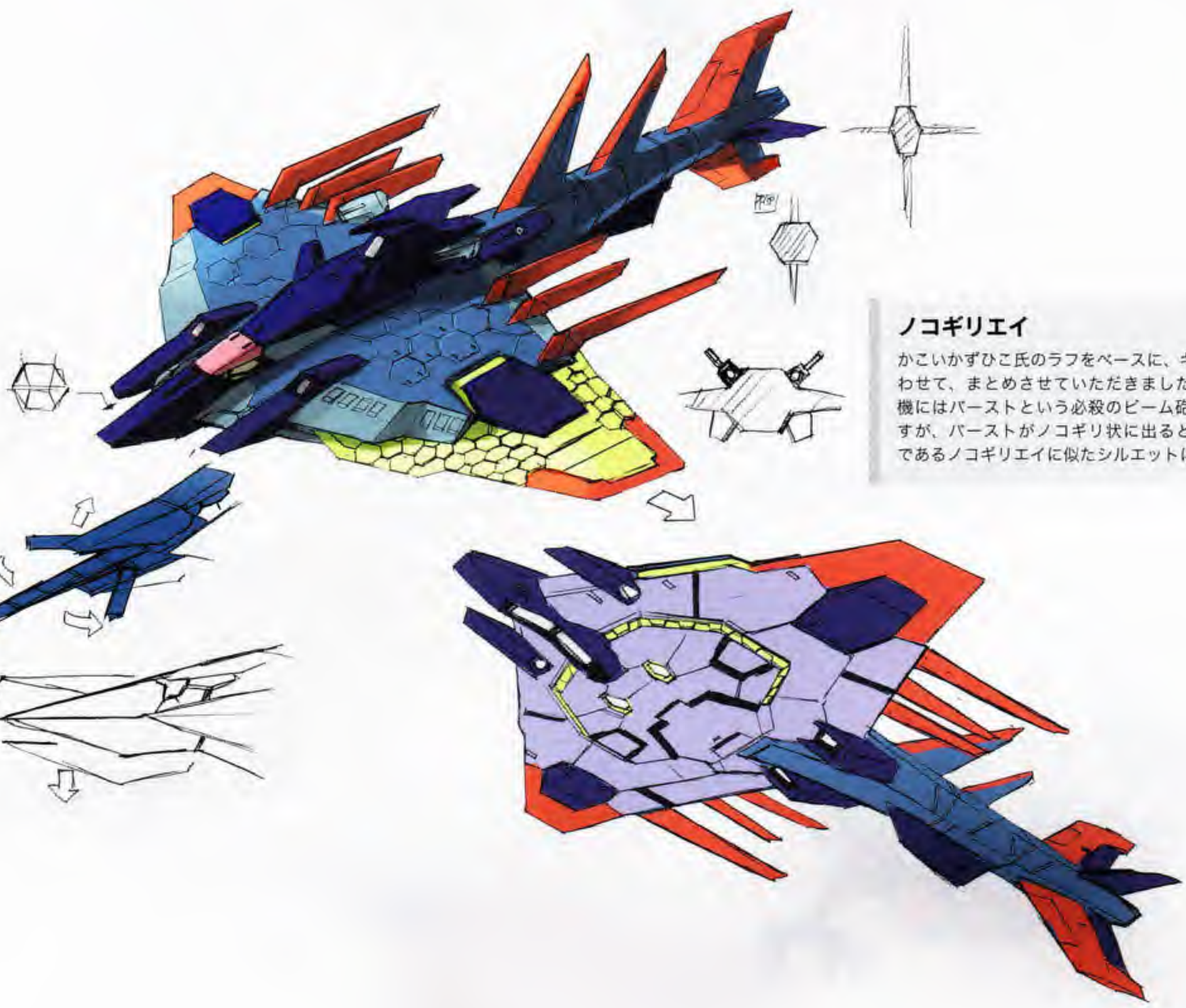
ダークヘリオス

偽装装甲が外れると、中から某有名なドラゴンメカが出てくるという、昔からのタイトーファンにはうれしいボスです。私も過去、X68000を持っている友人宅でめっちゃ遊びました。

デメニギス

皮膚の前面が透明で内部が発光するという、一時期話題になった深海魚がモチーフです。知らない人が見たらオリジナル戦艦に見えるかもしれませんが、近い姿の深海魚が実在します。ある意味、いちばんデザインしやすかったです。





ノコギリエイ

かこいかずひこ氏のラフをベースに、ギミックに合わせて、まとめさせていただきました。ボスや自機にはバーストという必殺のビーム砲があるのですが、バーストがノコギリ状に出ると、モチーフであるノコギリエイに似たシルエットになります。

ハリセンボン

ダメージを与え、サンゴのような多数の装甲を徐々に剥がしていくと、中から小さいハリセンボンが出てくるギミックです。

左ファンネル省略

ミノカサゴ

基本デザインはピラミッド社内で行われました。そこからディテールを私がまとめました。数の多くのフィンが飛び出し、別個に動いて攻撃します。

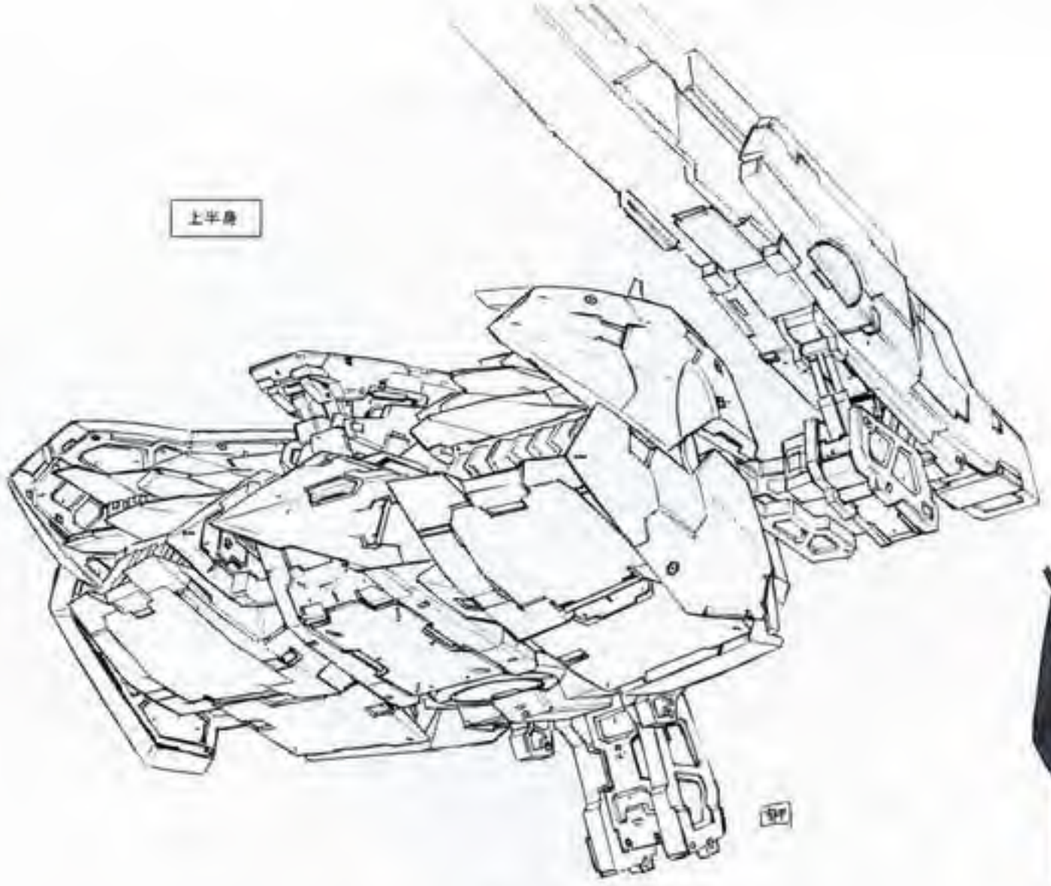
メタルギア ライジング リベンジェンス

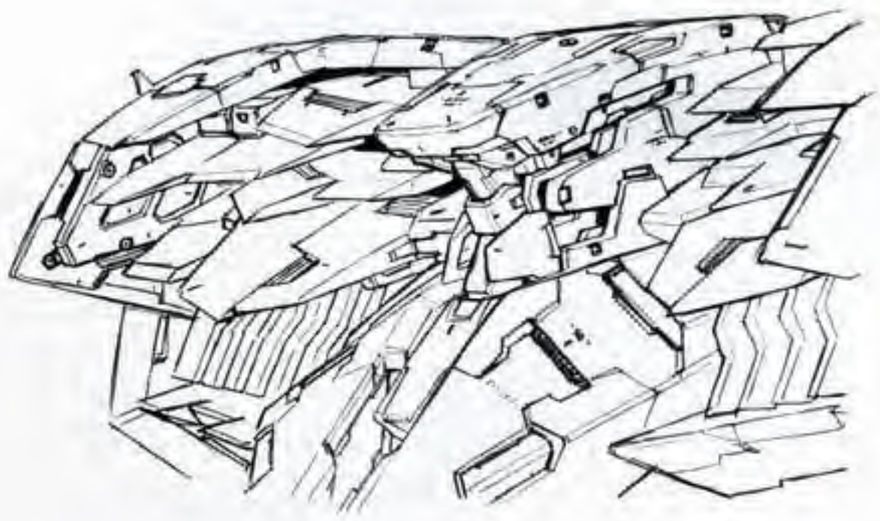
KONAMIが2013年に発売した『メタルギア』シリーズのアクションゲームで、小島プロダクションとプラチナゲームズの共同制作作品。

メタルギア エクセルサス
Metal Gear EXCELSUS

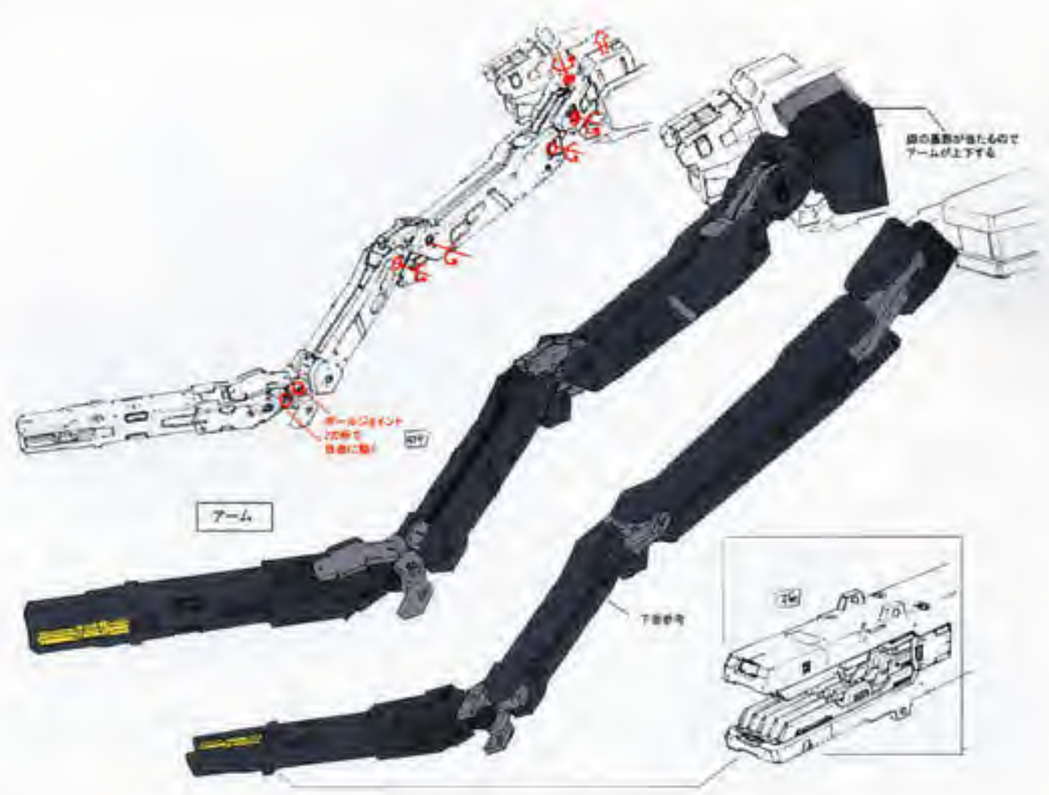
超巨大なラスボスです。KONAMIのアートディレクターの新川洋司氏が、ゲームの流れを前提にして基本となるシルエットラフを描かれ、私がそれをまとめました。頭部は私がアイデアラフを描き、それを新川さんに調整してもらい、こちらでクリーンアップ。『METAL GEAR SOLID 4 GUNS OF THE PATRIOTS』の時から、この流れでお仕事させていただいています。あまりに巨大なボスだったので、パーツごとに仕上げていったのですが、その結果、1体のデザインとしては、他の仕事を入れても一番のデザイン点数になりました。

上半身





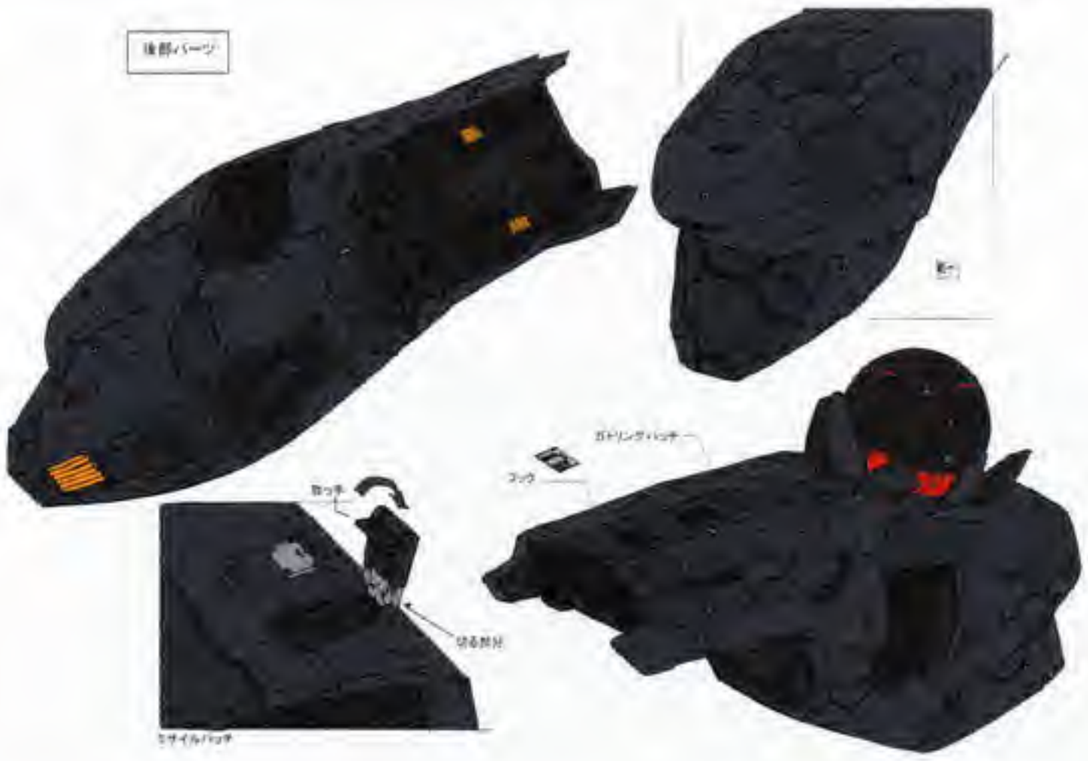
上半身


アーム

武器
脚パーツ
アーム設定参考
1:フタが開き
放電棒展開
2:三枚の板が
重なって出てくる
3.三枚の板が
展開

アンカー射出後
フタがスライドして
開く
前足

後部パーツ



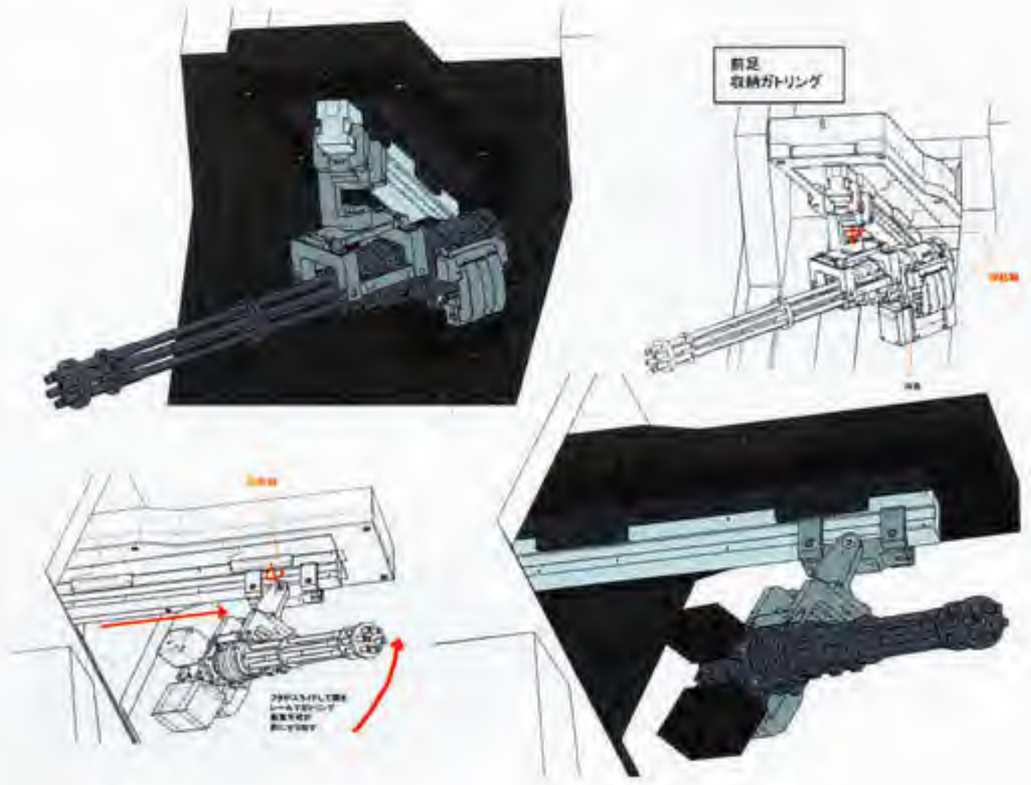
後ろ脚

レールガン

小型脚

コア周辺

前足
収納ガトリング



輸送機状態

輸送機状態

雷電 別装甲案（ゲームでは未登場）

Raiden

主人公の雷電はサイボーグですので、目的に合わせて装甲を変え、ゲーム中でもさまざまに変化する案がありました。この別案は、何点かのラフのうちのひとつで、圧縮空気で一瞬だけ高速で移動できる装甲案です。

A.I.ロゴ：A.I.強化型デスペラード版と共通

○フル装備

フェイスガードCLOSE

スローイングナイフ

シースを
マウントベースにボルトオン

ブレードウルフ Blade Wolf

新川さんのラフがあり、細部を詰めるお仕事です。内部の人工筋肉表現が難しかったです。ナイフや細部はプラチナゲームズの社内デザインも入っていたりします。

LQ-84i LQ-84i

ブレードウルフになる前、敵だったときの装甲です。味方になってからサニーによって上部の装甲になります。頭部は私のデザインです。右は量産タイプ。

背中

太もも
人工筋肉修正(ラフ)

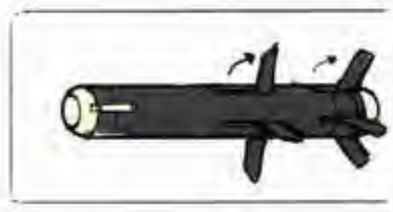
足先の構造参考(ラフ)

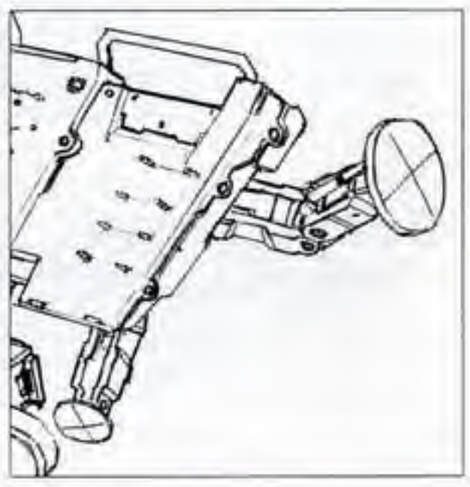
ラプター Raptor

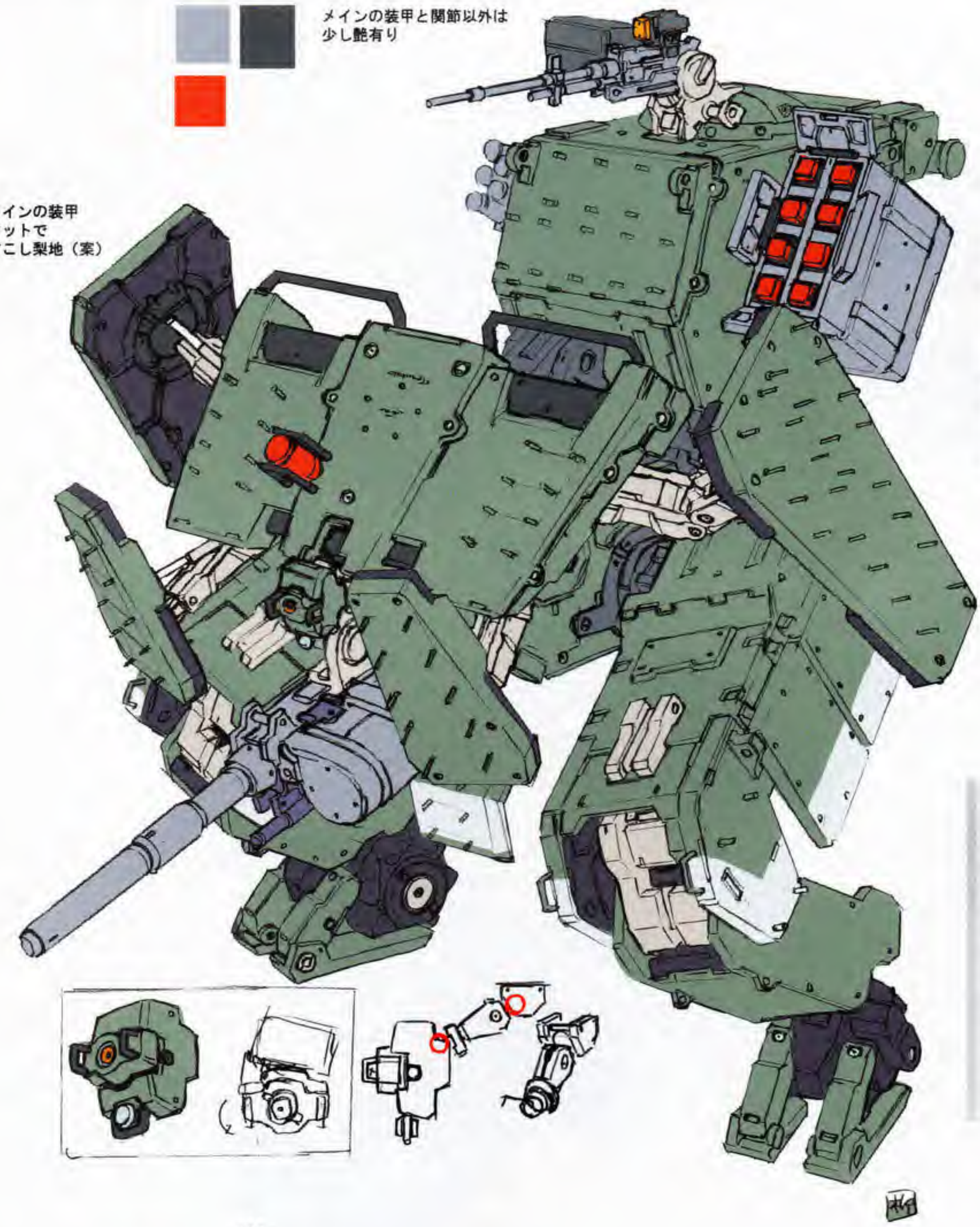
参加した頃には、新川さんのラフをベースにした簡易なラフモデルがありました。そのモデルをベースに細部をデザインしています。顔が決まらず、新川さんと何度かやりとりしたことを覚えています。

メインの装甲と関節以外は
少し艶有り

メインの装甲
マットで
すこし梨地（案）

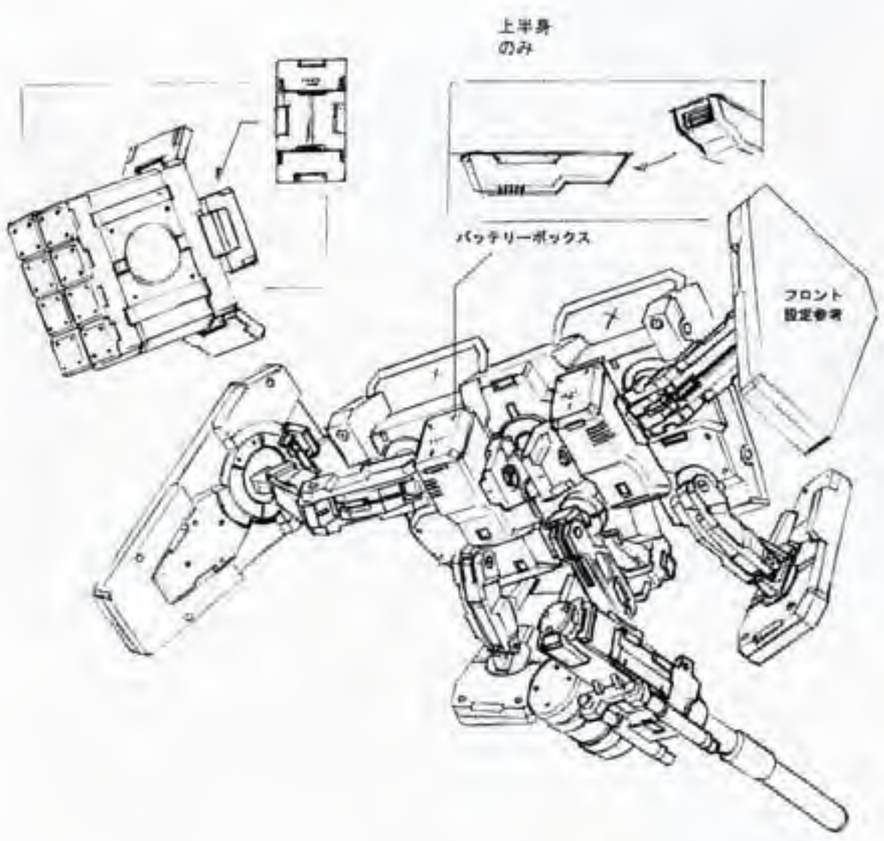


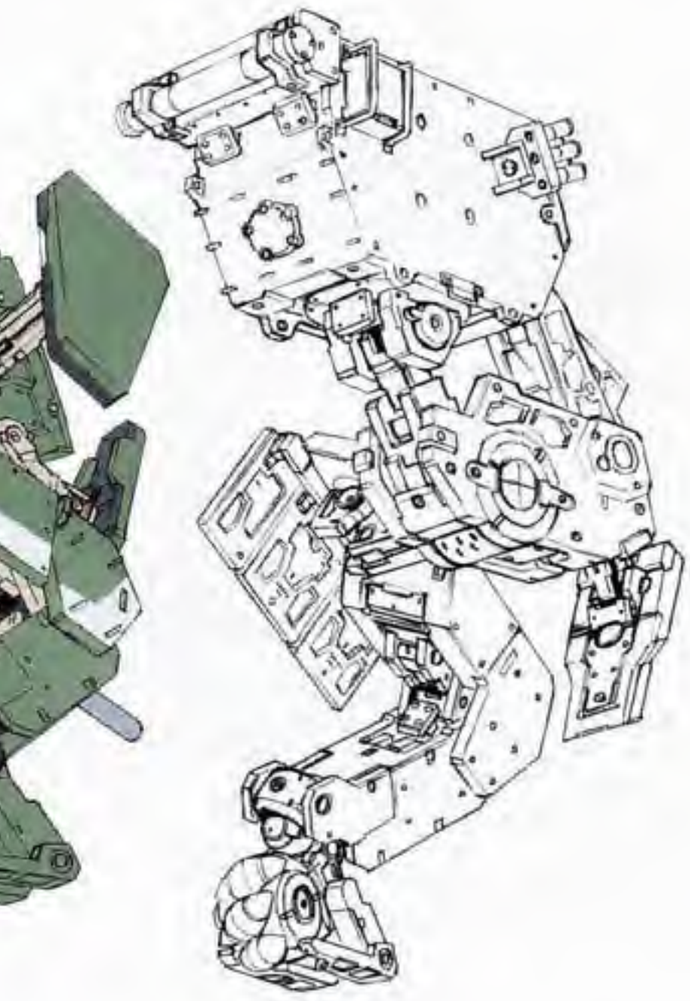




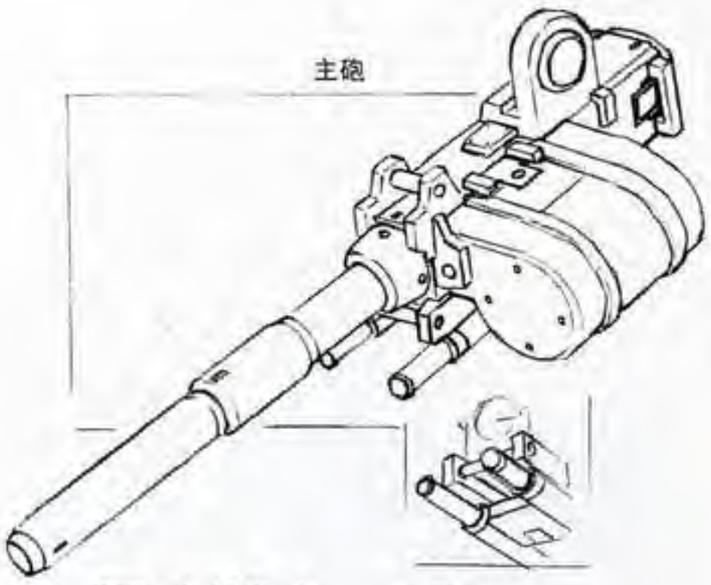
グラート Grad

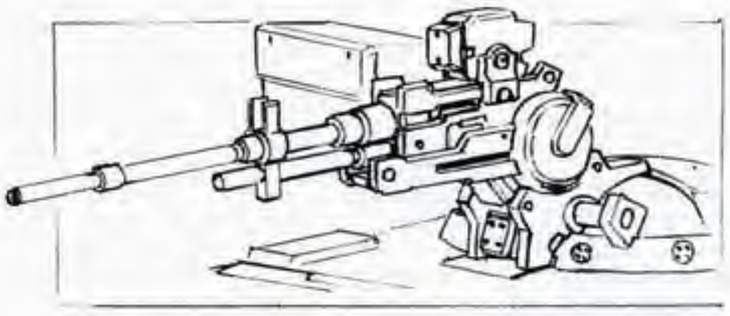
上半身が前にせり出し、可動式のシールドと上半身が一枚の壁になり、兵士が隠れられるトーチカになるというメタルギアの亜種です。メタルギア・ソリッド４に登場する無人二足歩行兵器「月光」のロシア版というイメージで、ラフを提出したら採用していただきました。そのラフを、いったん新川さんが引き取り、足元の走行ギミックや全体のシルエットを調整して戻してもらい、私がクリーンアップしました。自分発のメタルギアなので思い入れがあります。



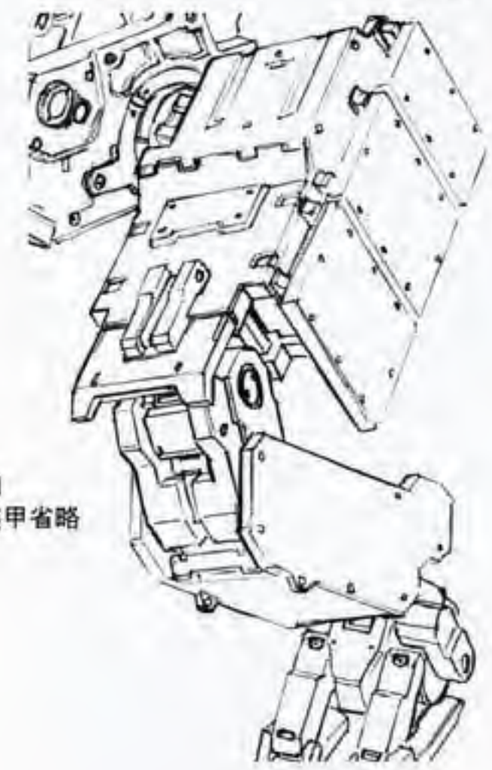


主砲



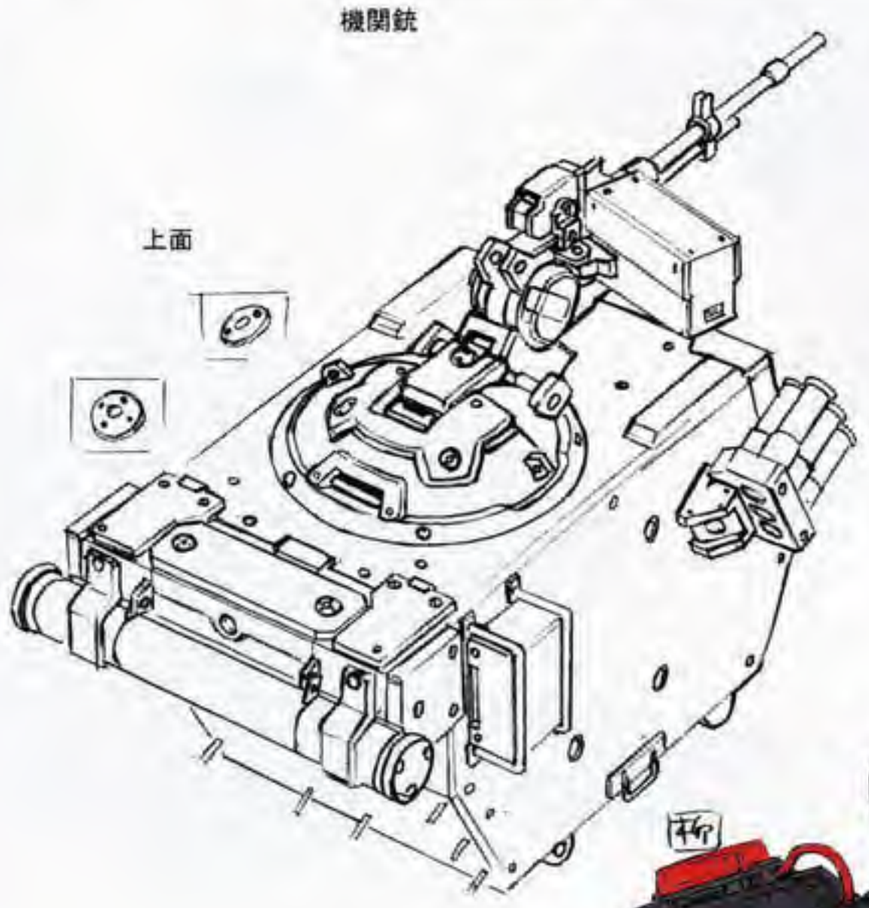


機関銃



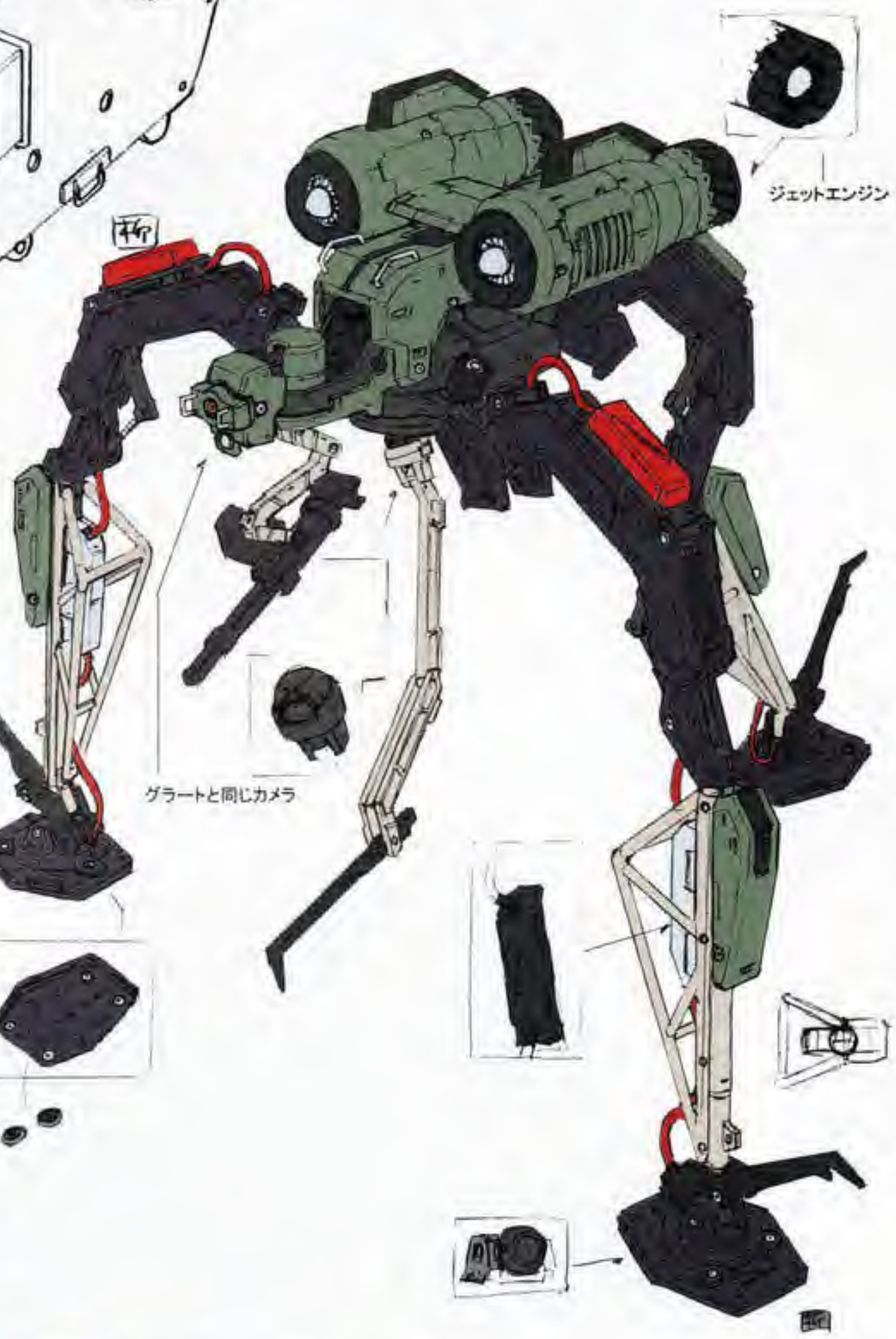
脚
装甲省略

上面



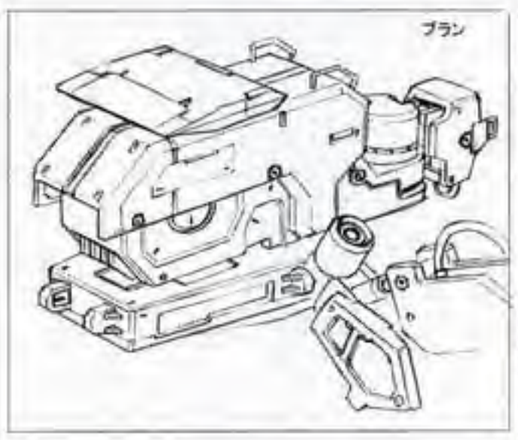
ヴォドムジェルカ
Vodomjerka

水蜘蛛メカです。水面を走ります。シルエットは新川さんのラフがあったのですが、細部はラフを重ね、完成には少し時間がかかりました。初期の作業だったので、今思えば、まだゲームの世界観をつかみきれていなかったのですね。

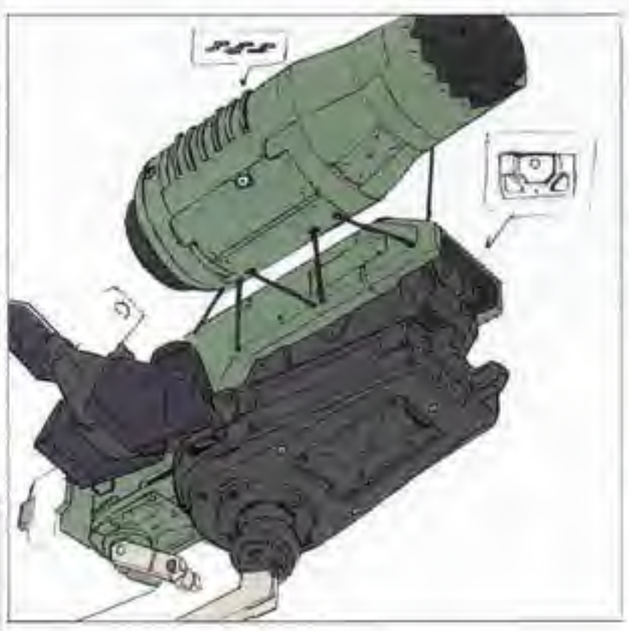


ジェットエンジン

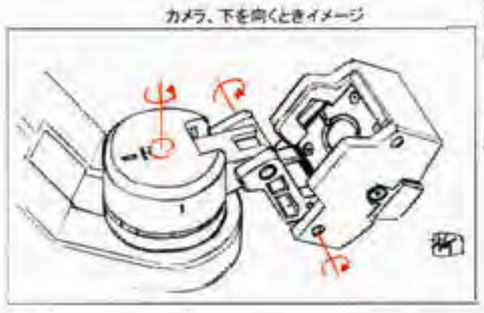
グラートと同じカメラ



ブラン

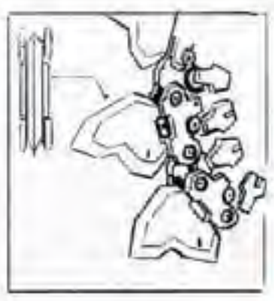


カメラ、下を向くときイメージ



自己修復ユニット
Nano Repair Unit

ライジング最初のお仕事です。PVをつくるときに、敵のサイボーグから内臓を引き出し自分のエネルギーとする斬奪システムの説明のため、本作には重要なデザインでした。人の内臓を調べ、たまたま科学技術館別館で一般公開されていたイルカの腑分け見学にも行ったりしました。なかなかに衝撃でした(匂いが……)。



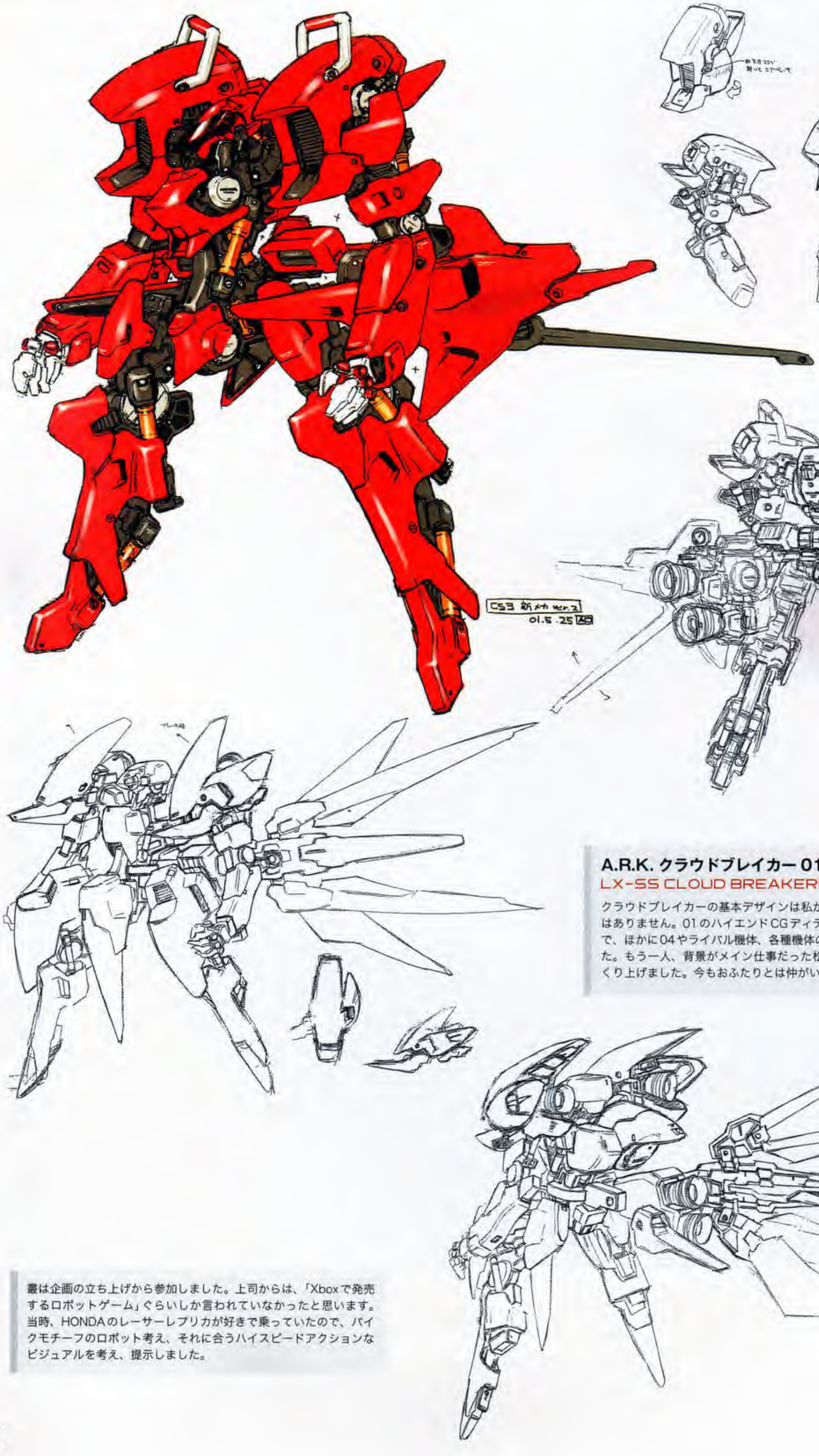
カムシン　Khamsin

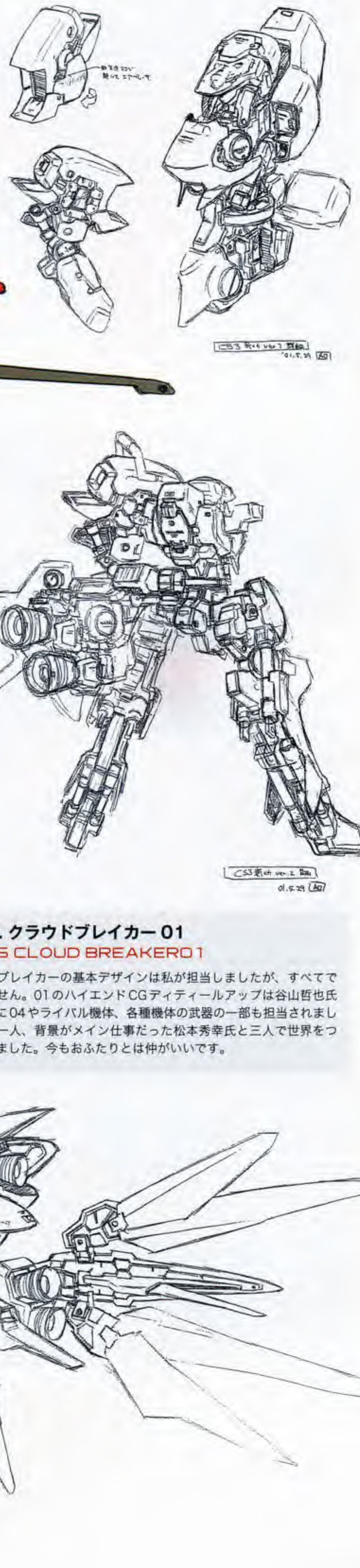
ダウンロードコンテンツ用の新規デザインです。「サイボーグの外部骨格が、ジェットのついた巨大斧を回転しながら振り回す」という設定。発注時にそれを聞いて、ゲーム画面を想像したときに、楽しそうだと思った記憶があります(笑)。この設定画は、彩色が最終版ではありません。最終版の彩色とキャラクター部分は、他のボスとの共通化のため、プラチナゲームズさんが仕上げています。

プラチナゲームズ ホームページ掲載イラスト

叢 −MURAKUMO−

2002年、フロム・ソフトウェアから発売されたXbox用ゲームタイトル。ジャンルは「ハイスピードな3Dメカアクション」。柳瀬氏は同社社員としてデザインを手がけている。



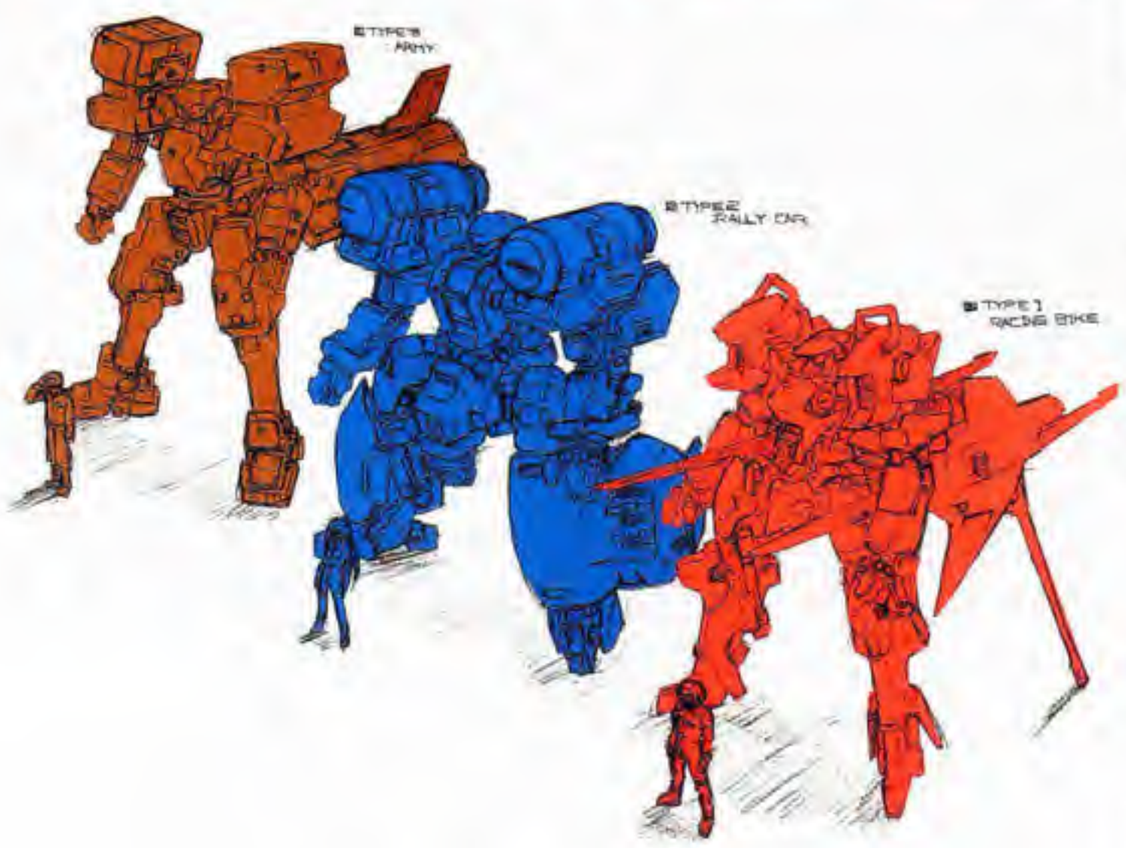


A.R.K. クラウドブレイカー01
LX-SS CLOUD BREAKER01

クラウドブレイカーの基本デザインは私が担当しましたが、すべてではありません。01のハイエンドCGディティールアップは谷山哲也氏で、ほかに04やライバル機体、各種機体の武器の一部も担当されました。もう一人、背景がメイン仕事だった松本秀幸氏と三人で世界をつくり上げました。今もおふたりとは仲がいいです。

叢は企画の立ち上げから参加しました。上司からは、「Xboxで発売するロボットゲーム」ぐらいしか言われていなかったと思います。当時、HONDAのレーサーレプリカが好きで乗っていたので、バイクモチーフのロボット考え、それに合うハイスピードアクションなビジュアルを考え、提示しました。

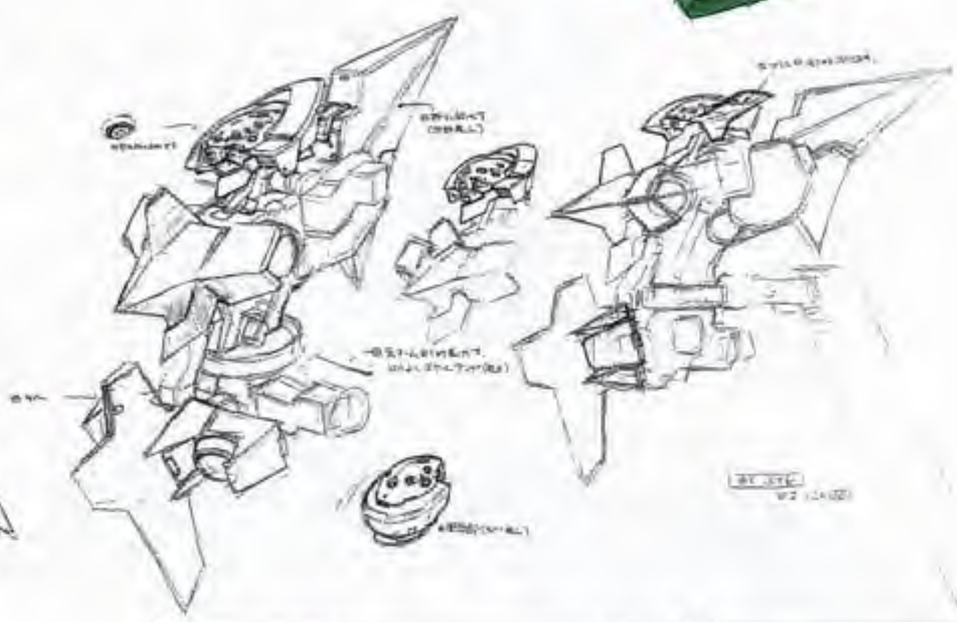
イメージイラストも多数描きました。企画当初は 、ロボットは地面から少しだけ浮いて飛行するイメージのゲームでした。ムービーのコンテも担当しました。

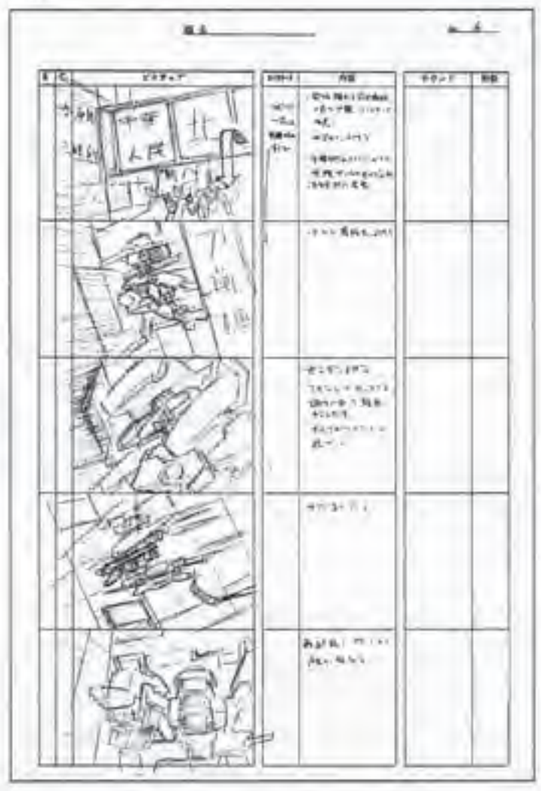


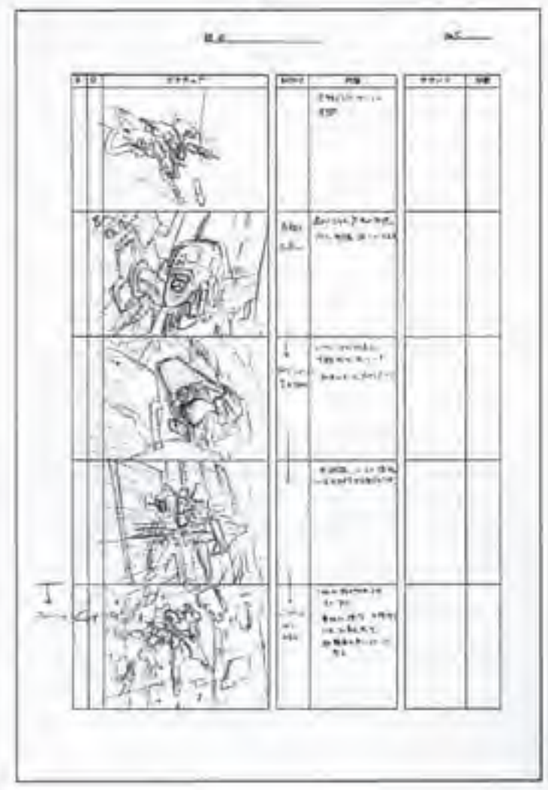
叢　二号機　01.9.26　A0

- ●イメージはジムニーなどの小型四駆車
- ●内部メカは一号機と同じです。パーツと武装を変えるだけでシルエットに変化を持たせる
- ●一号機にあった後ろのバーニアを足へ、後ろから見ると足にバーニア集中してます。
- ●頭パーツを大きくし（内部は大きさ同じ）肩の前方を丸めて放射状のデザインである一号機との差を持たせる。
- ●ボディーが黒系なのは、一号機との対比と、ヒロインの服を赤系とし、主人公のカラーと逆転させる為。
- ●武装は仮ですが、シルエットは長物でいきたい。（全体がまとまっているので）
- ●脚と背中は同じ
- ●腰にあるタンクは後ろから見たときの特徴付け

クラウドブレイカー03の元になったデザイン

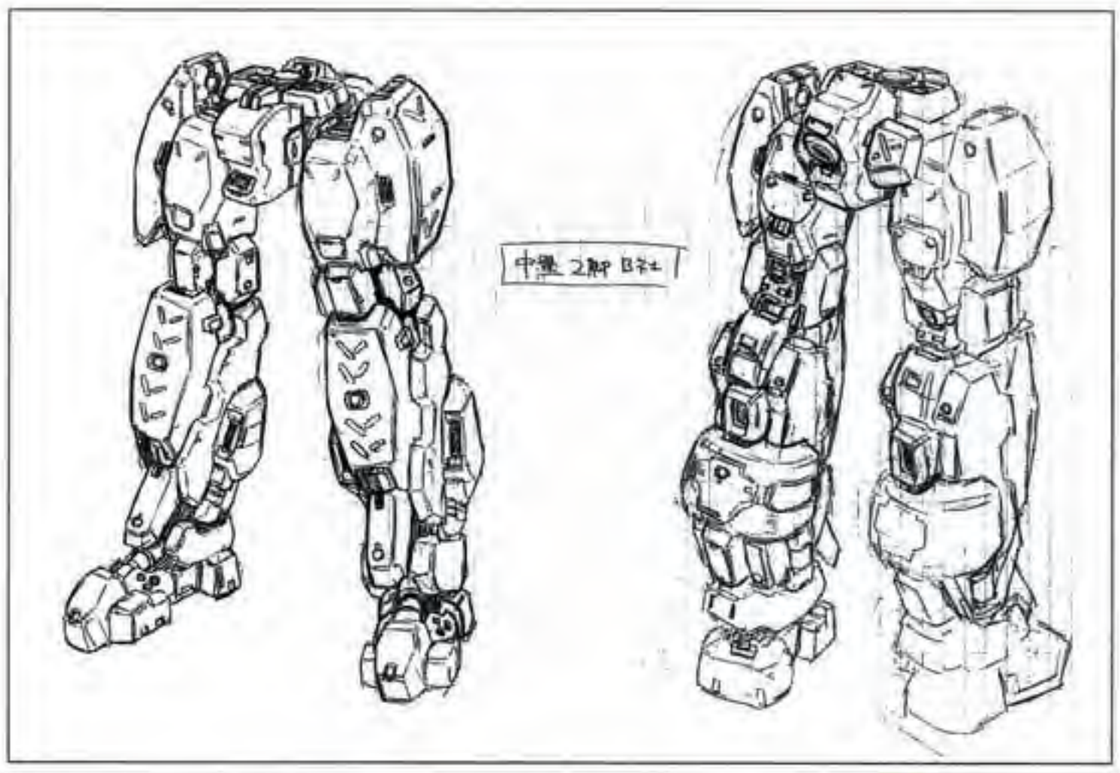


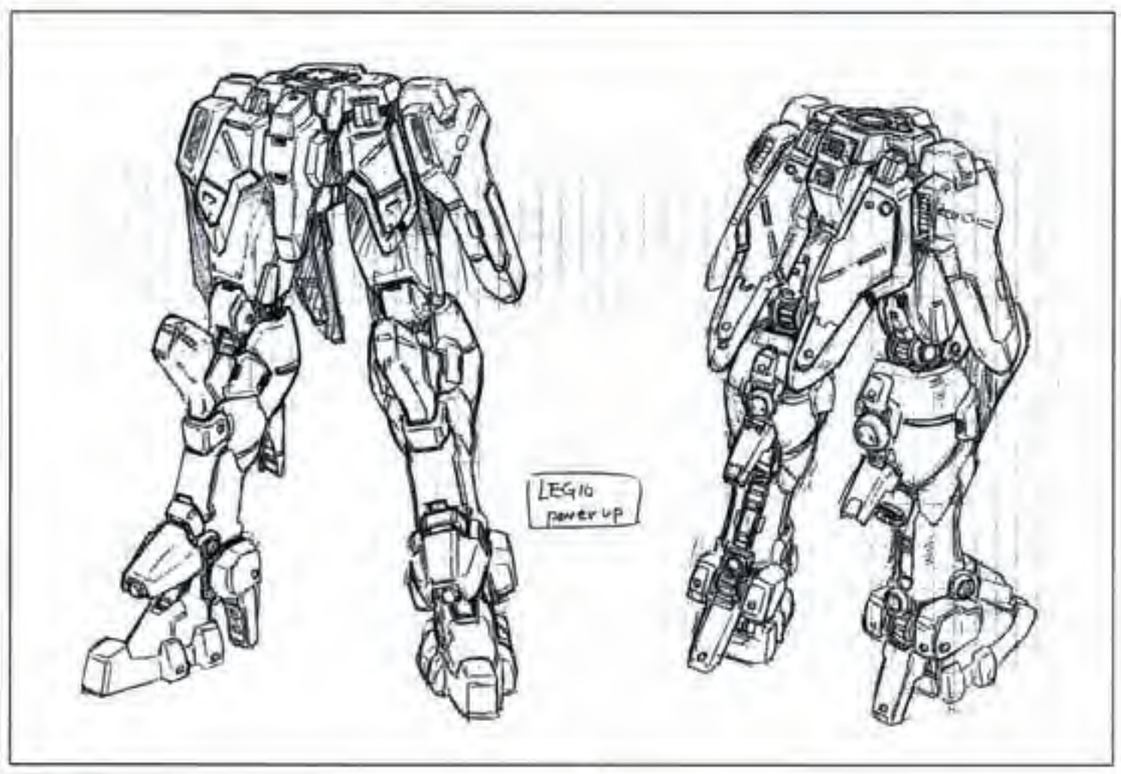


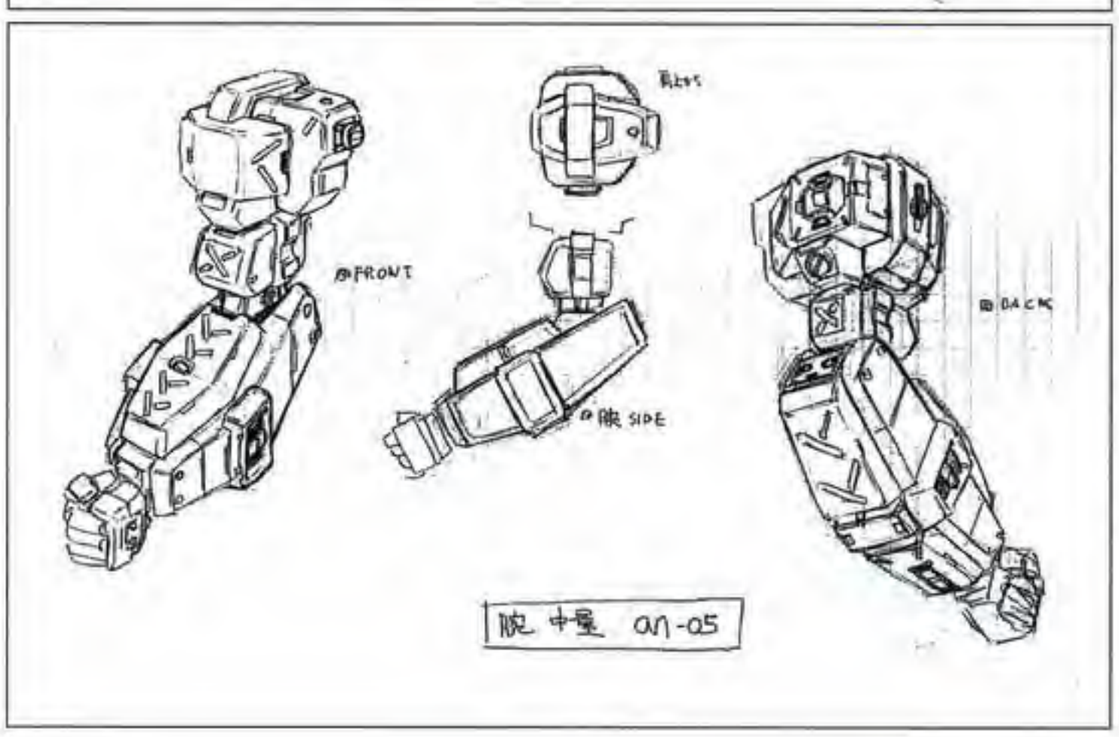


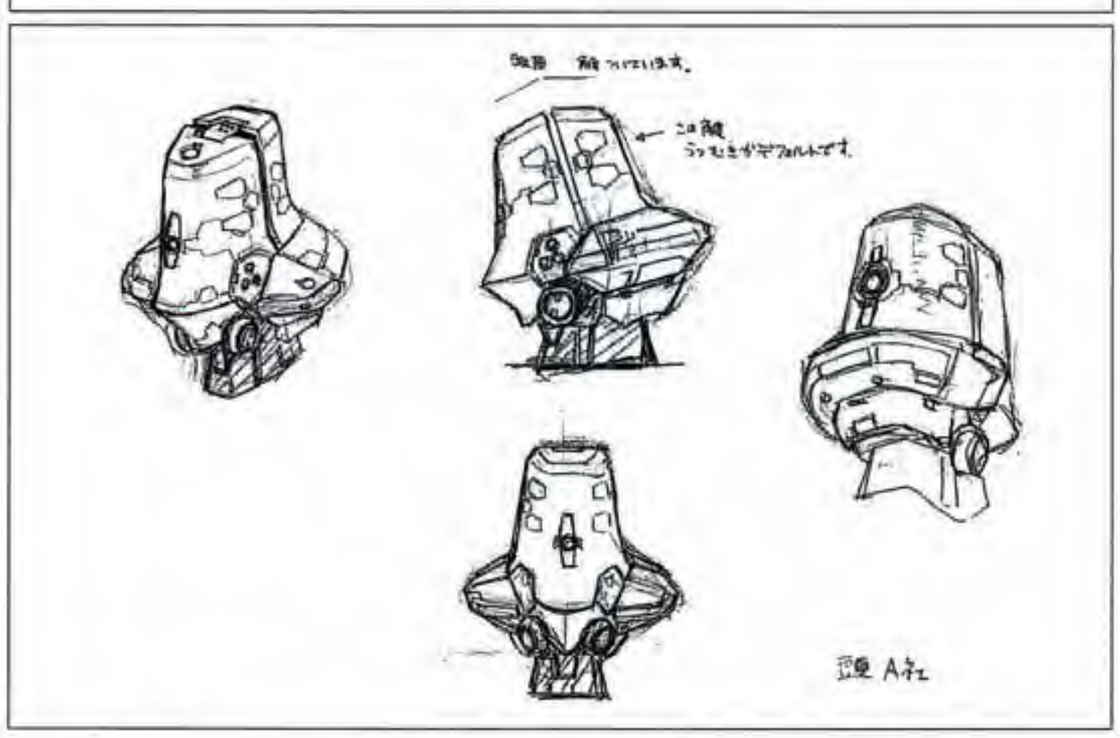
ARMORED CORE 2

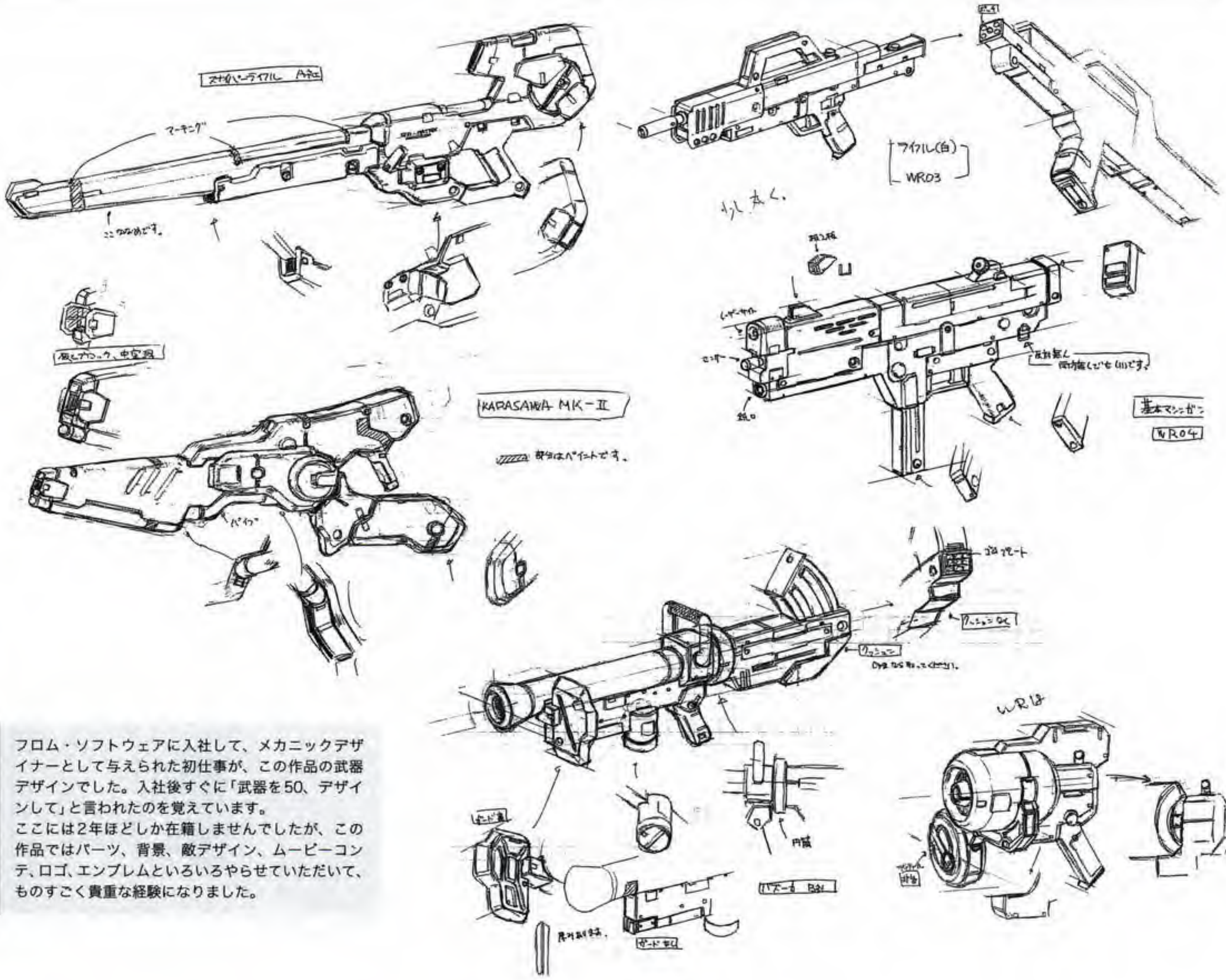
2000年、フロム・ソフトウェアから発売された、PlayStation 2用ゲーム。ジャンルは「3D戦闘メカアクション」。柳瀬氏のメカニックデザイナーとしての原点となる作品。







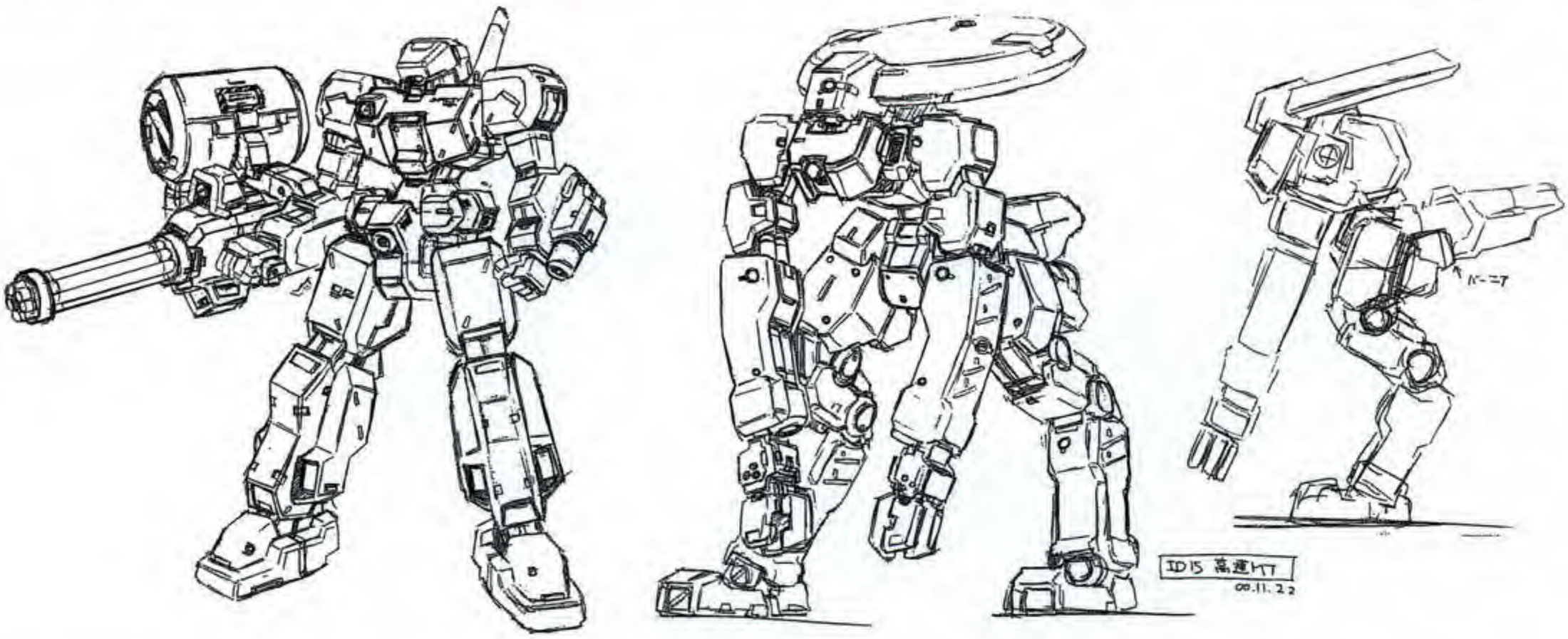


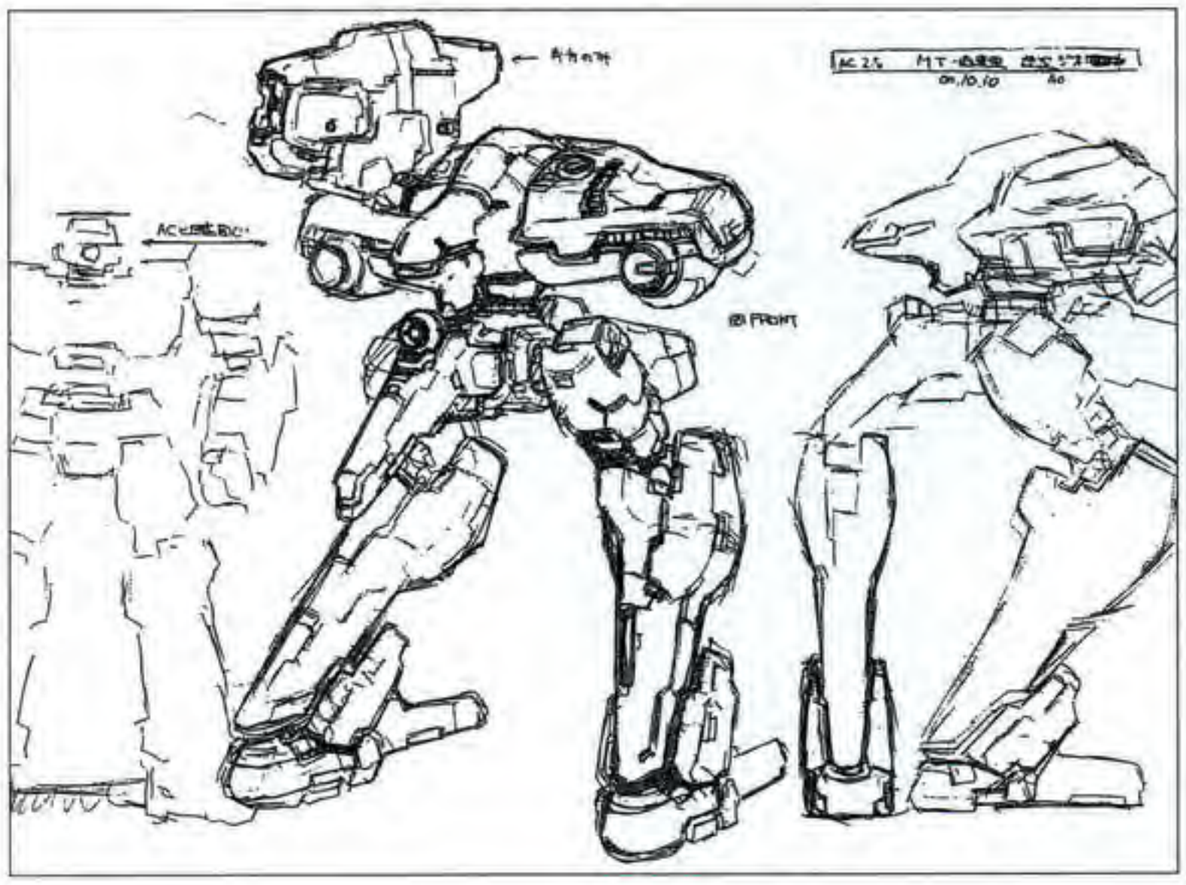


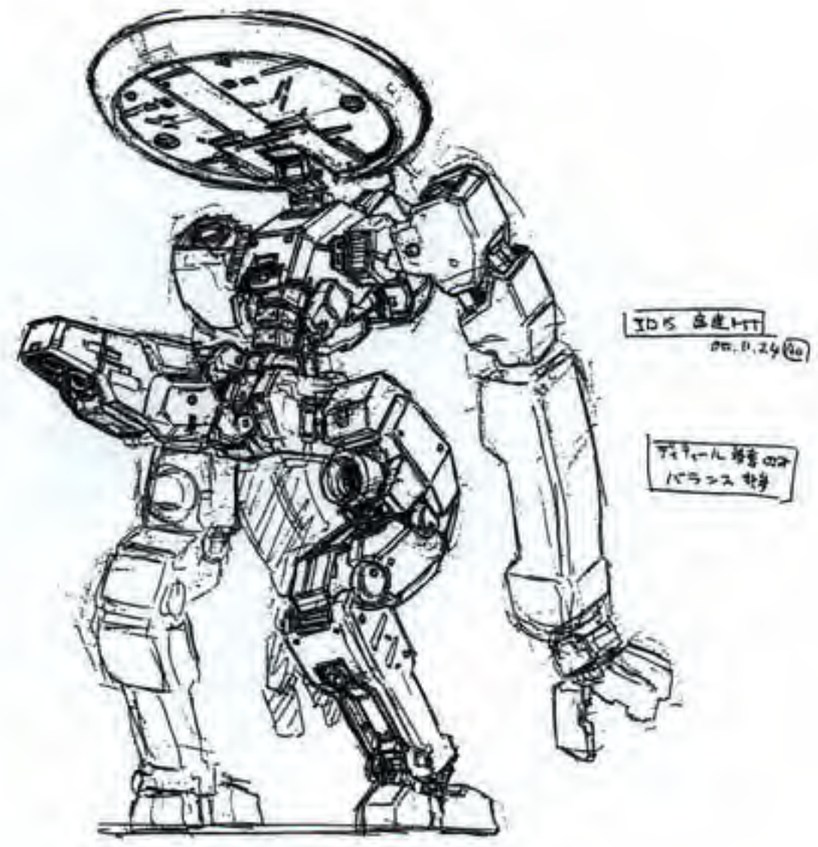
フロム・ソフトウェアに入社して、メカニックデザイナーとして与えられた初仕事が、この作品の武器デザインでした。入社後すぐに「武器を50、デザインして」と言われたのを覚えています。
ここには2年ほどしか在籍しませんでしたが、この作品ではパーツ、背景、敵デザイン、ムービーコンテ、ロゴ、エンブレムといろいろやらせていただいて、ものすごく貴重な経験になりました。

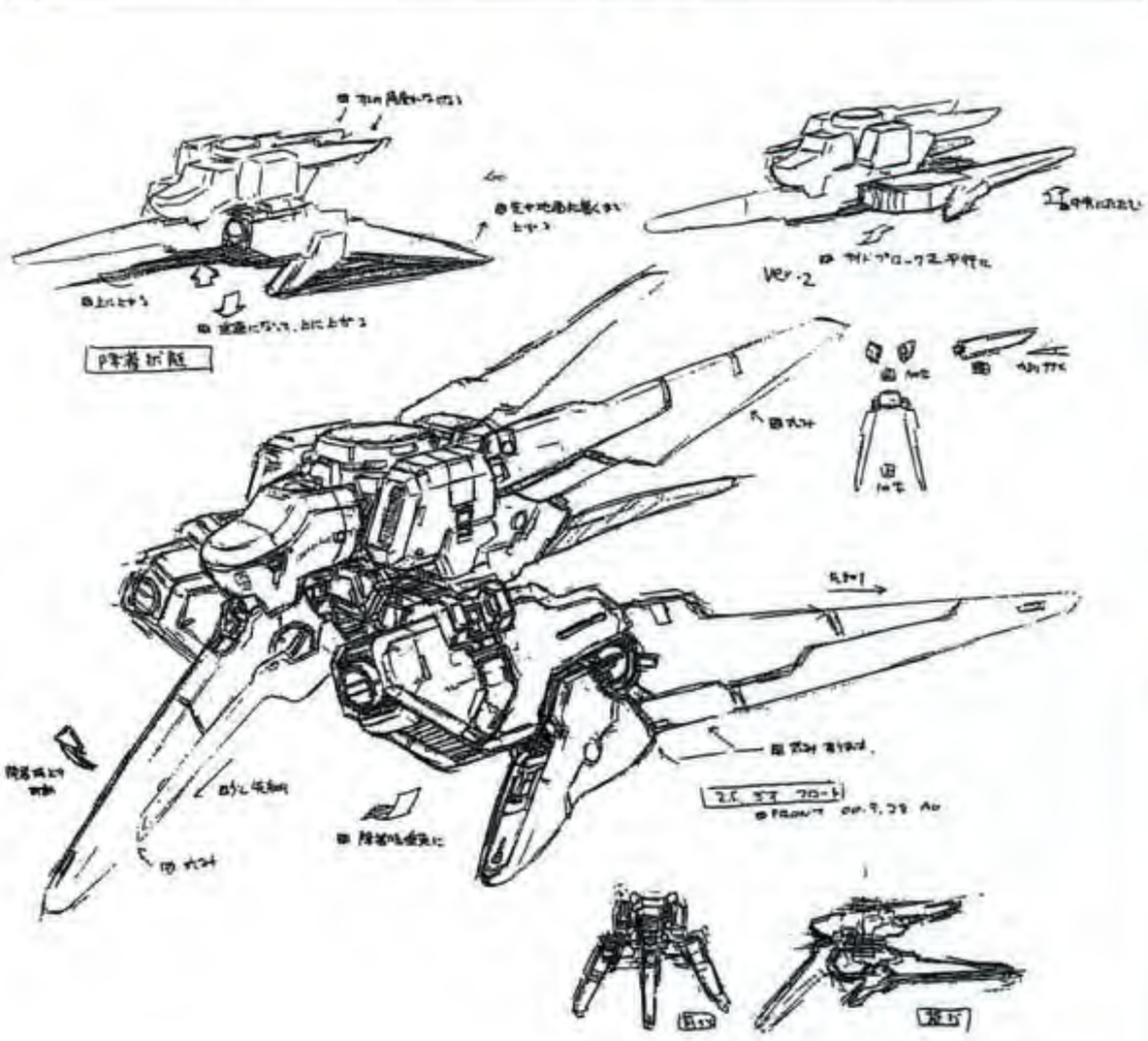
ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE

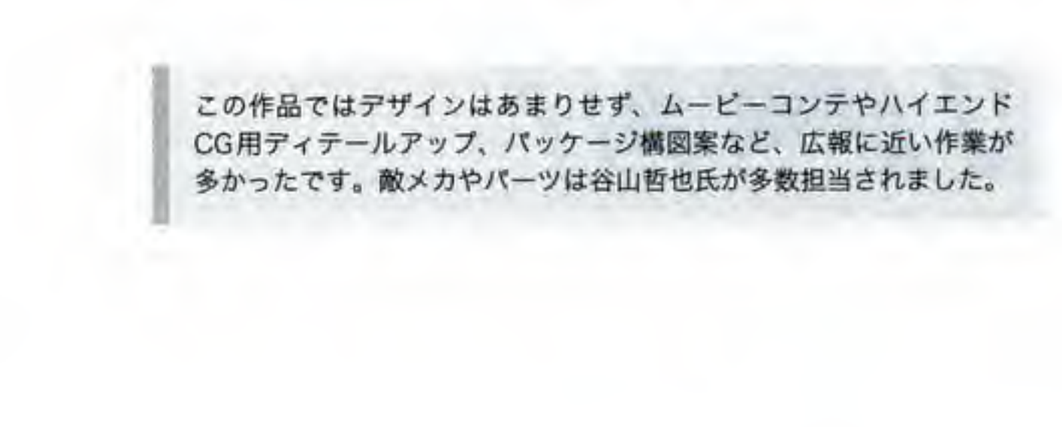
前作「ARMORED CORE 2」に続いて2001年に発売されたPlayStation2用タイトル。同シリーズ通算5作目にあたる。











この作品ではデザインはあまりせず、ムービーコンテやハイエンドCG用ディテールアップ、パッケージ構図案など、広報に近い作業が多かったです。敵メカやパーツは谷山哲也氏が多数担当されました。

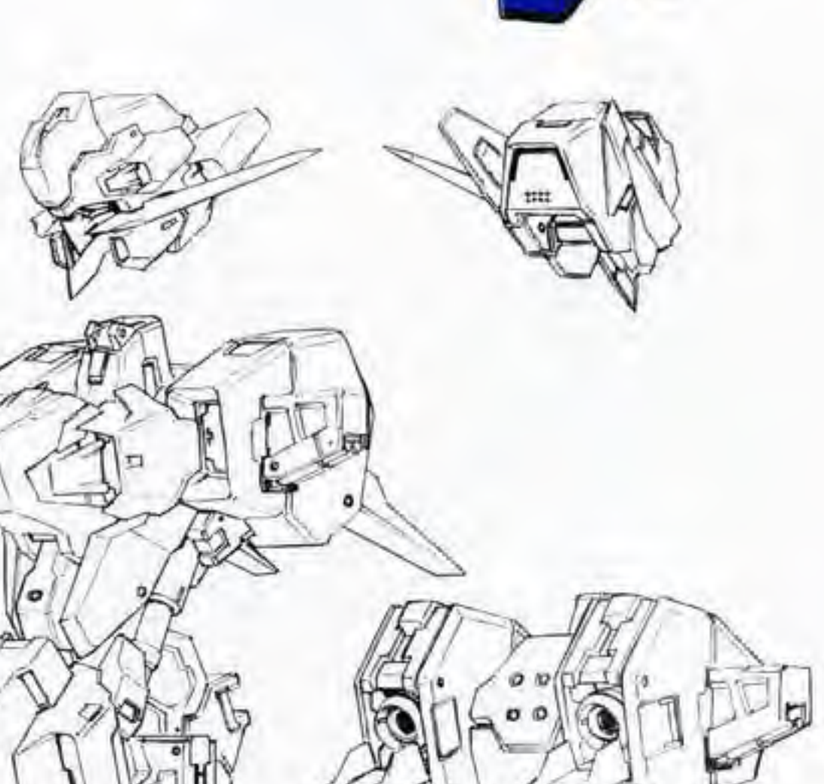
Another Century's Episode 3

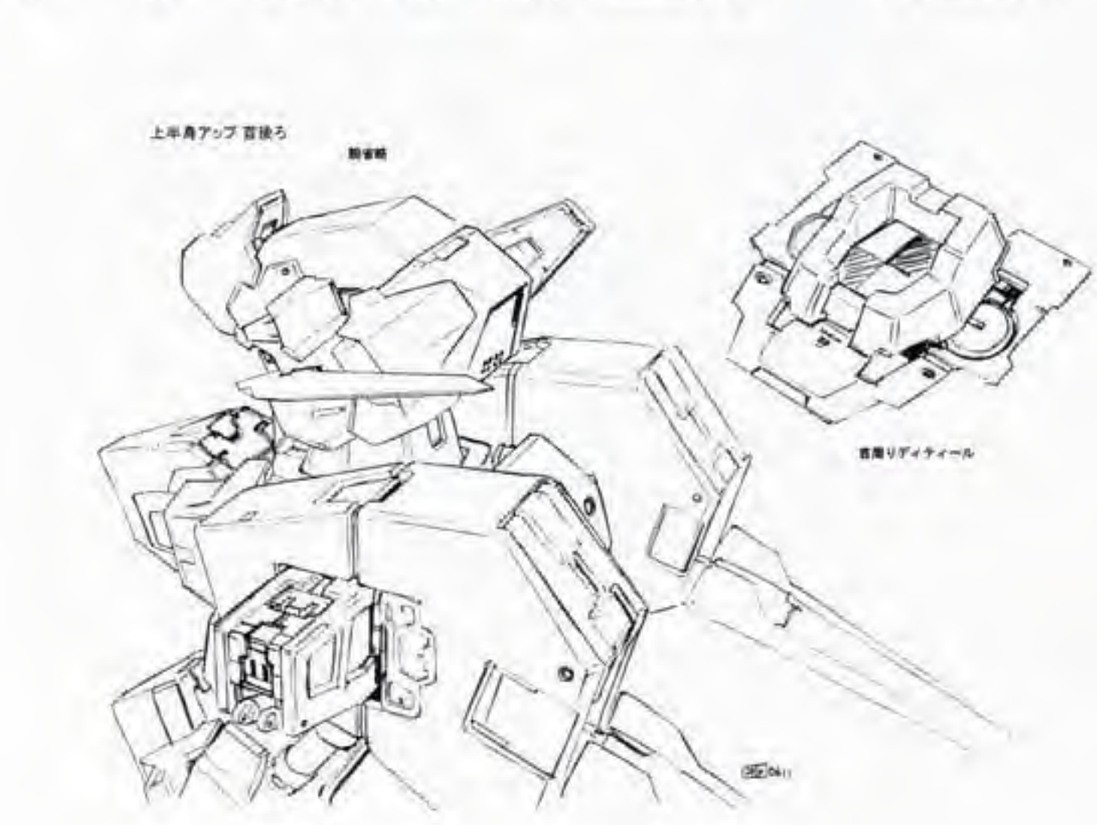
2007年に発売されたPlayStation2用ロボットアクションゲーム。作品の垣根を越え、各種有名ロボットが登場する世界で、戦闘やシナリオ攻略が楽しめるクロスオーバー作品。

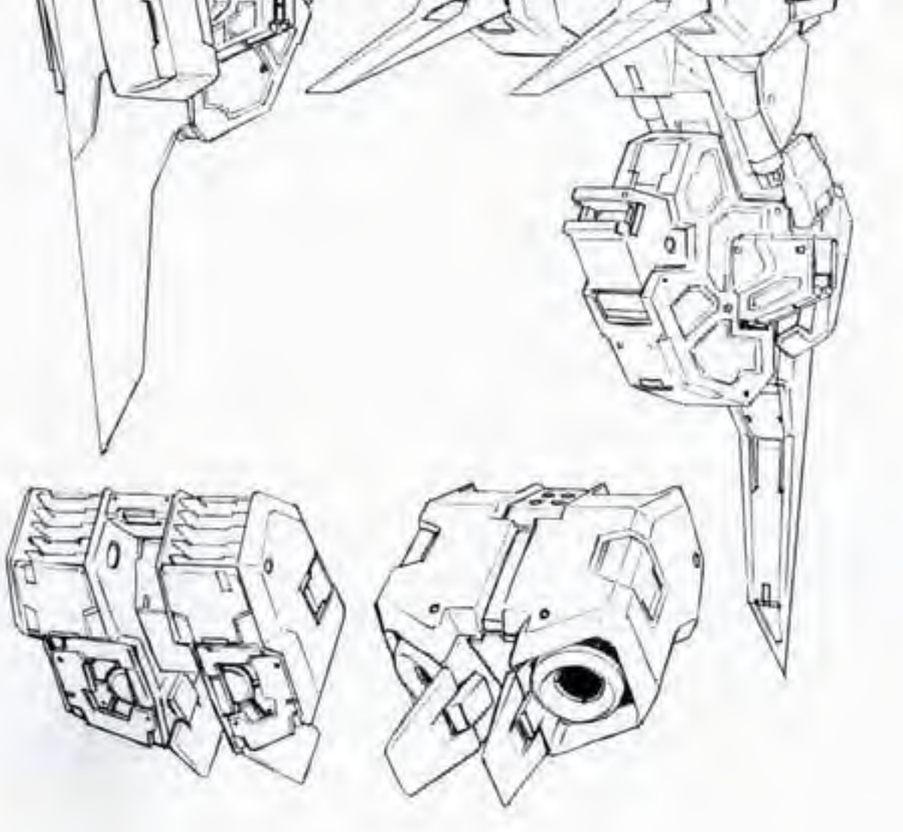
『Another Century's Episode 3 THE FINAL パーフェクトガイド』（エンターブレイン刊）カバーイラスト

イクスブラウ Exblau

以前勤めていたフロム・ソフトウェアからの発注という、うれしいお仕事でした。さまざまな作品が一堂に集まるアクションゲームですが、他の機体との差別化を意識してデザインしました。バリエーション機体も複数いるのですが、フヂロウ氏にform-H（砲撃戦闘用装備）とform-T（特殊兵装装備）のデザインをお願いしました。

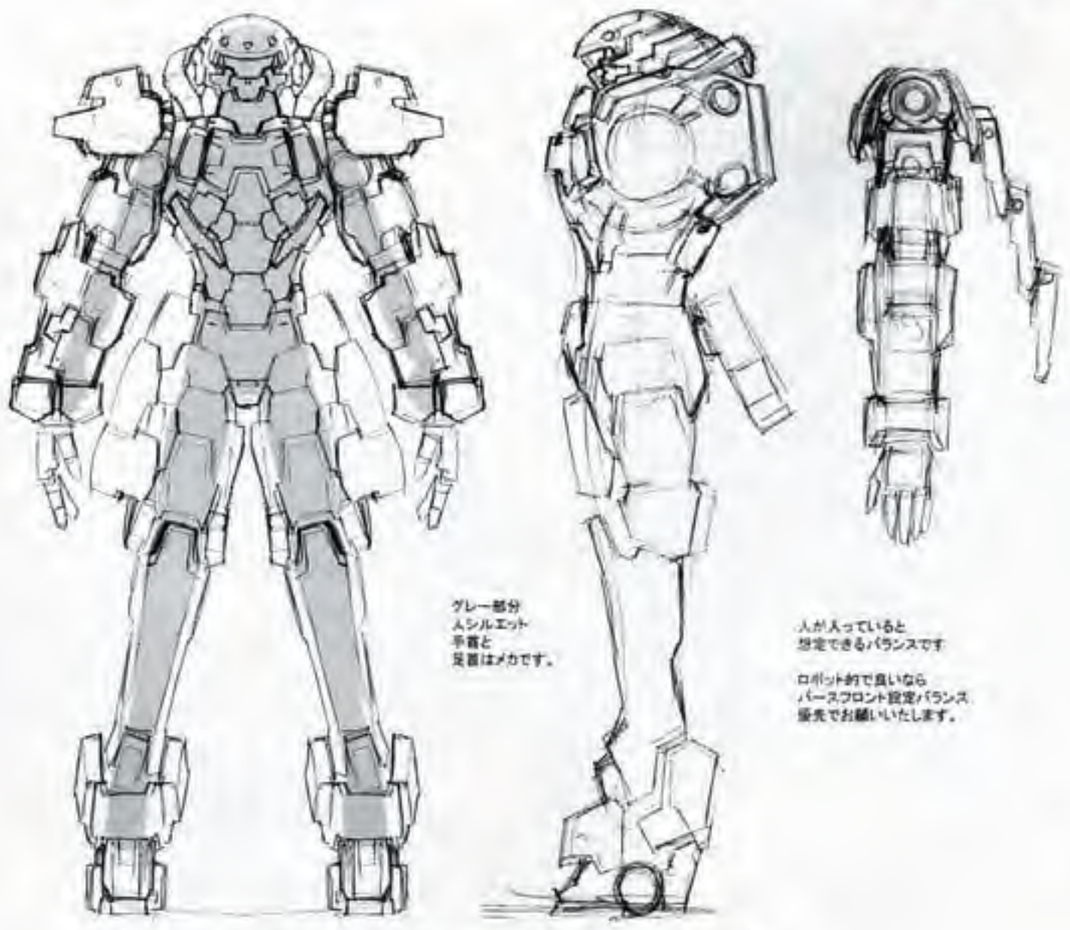




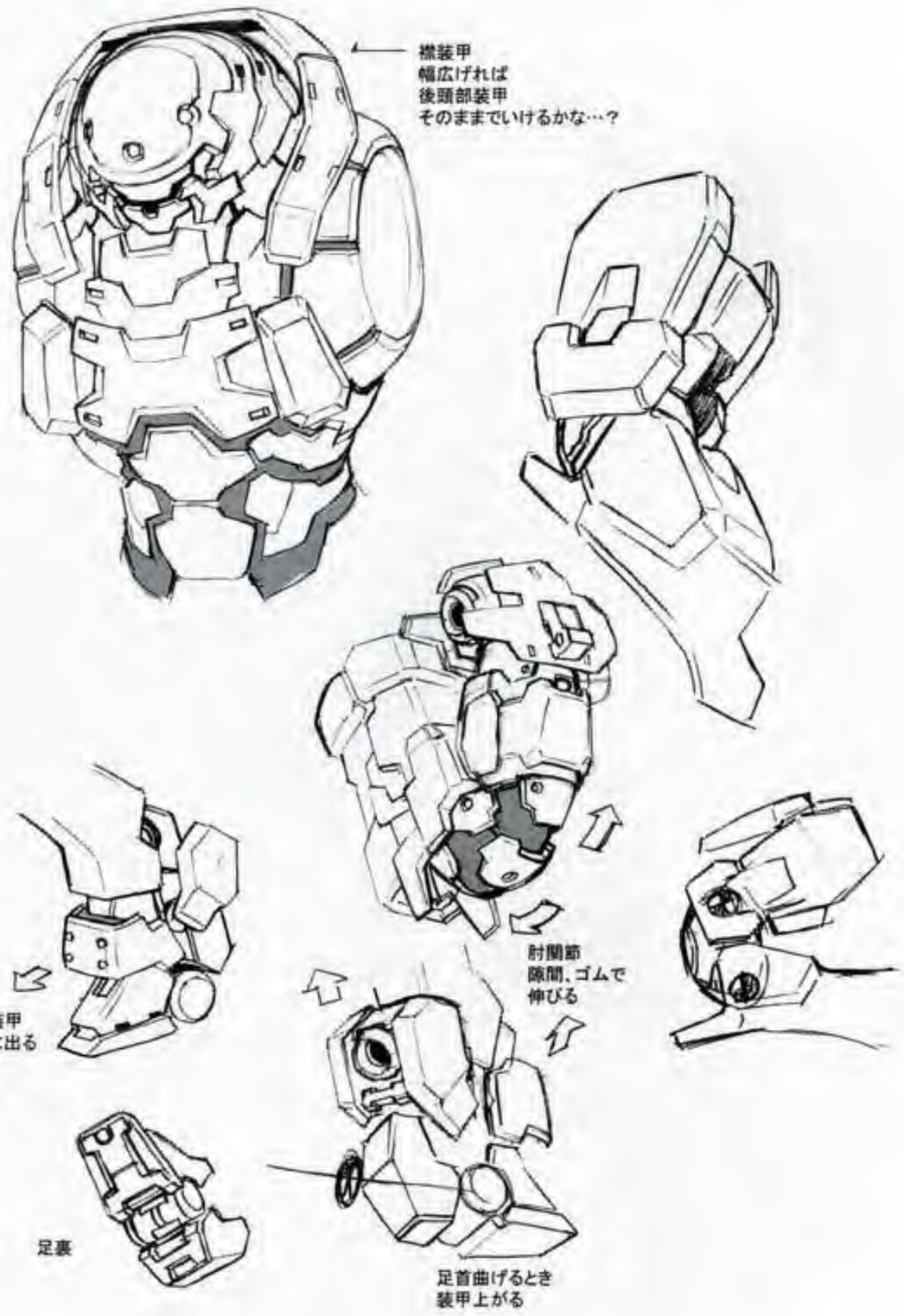


スティールクロニクル ヴィクトルーパーズ

KONAMIのアーケード用シューティングゲーム。ネットワークを介して協力プレイが可能。2011年からアミューズメント施設で稼働している。



※イラストは初期の設定（強化外骨格スーツ）のものです。最終仕様は遠隔操作システムとなったため、中に人は入っていません。



突撃タイプ　TYPE Totsugeki

KONAMIで武装神姫を担当されている方から紹介を受けてのお仕事でした。ゲームシステムとしてスーツが徐々にパワーアップしていくことが決まっていたので、最初の機体は一般兵のイメージでデザインしました（上、Ver1.0）。初期の設定では強化外骨格スーツでしたが、最終的に遠隔操作システム設定になりました。パワーアップ（右ページ上がVer2.0、同下がVer3.0）を重ねるごとにヒロイックさを増すデザインにしています。

※イラストは初期仕様案となり、製品とは異なる場合があります。

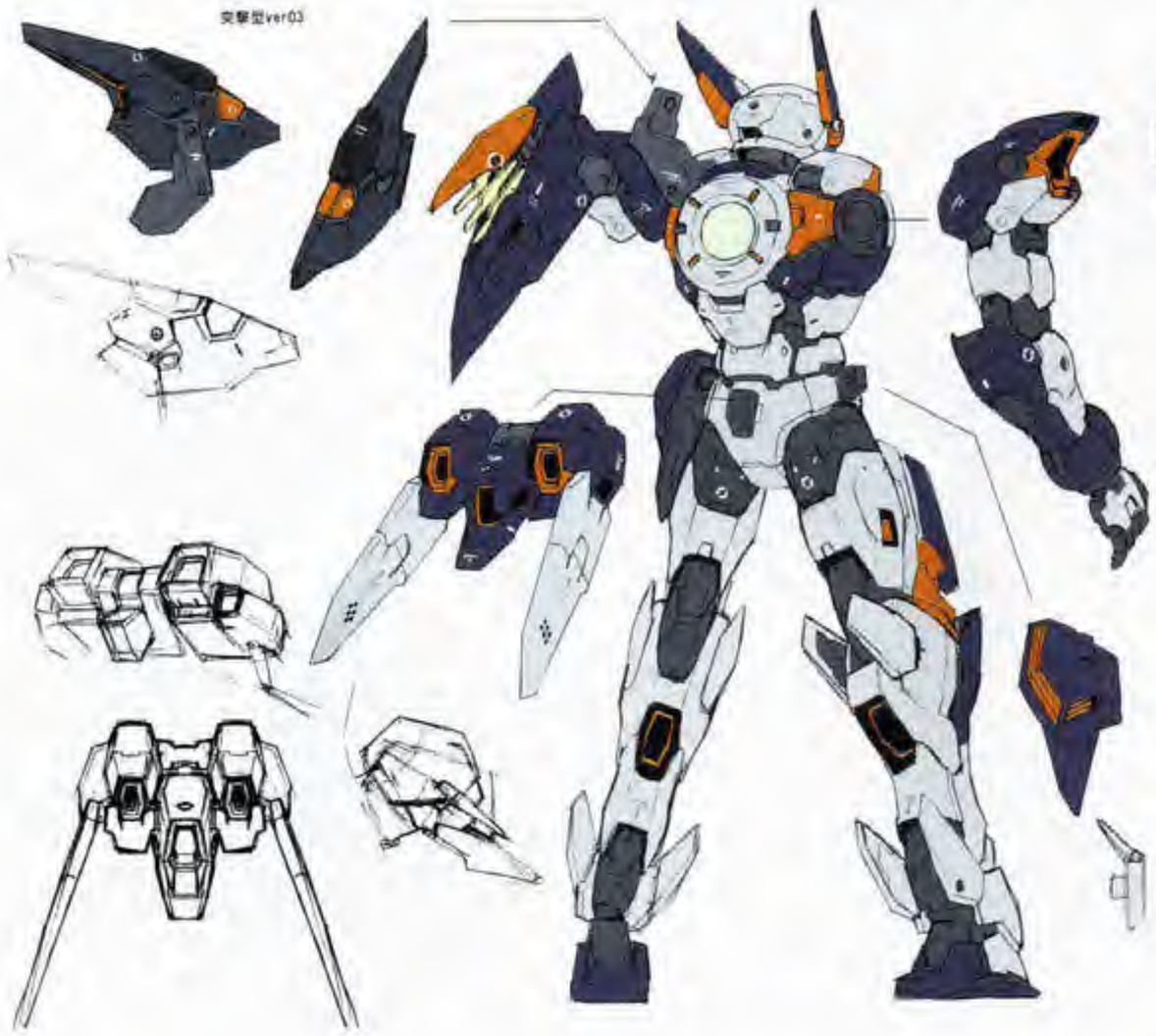
標準型パワーアップ　ラフver02

突撃型ver02
マーキング案

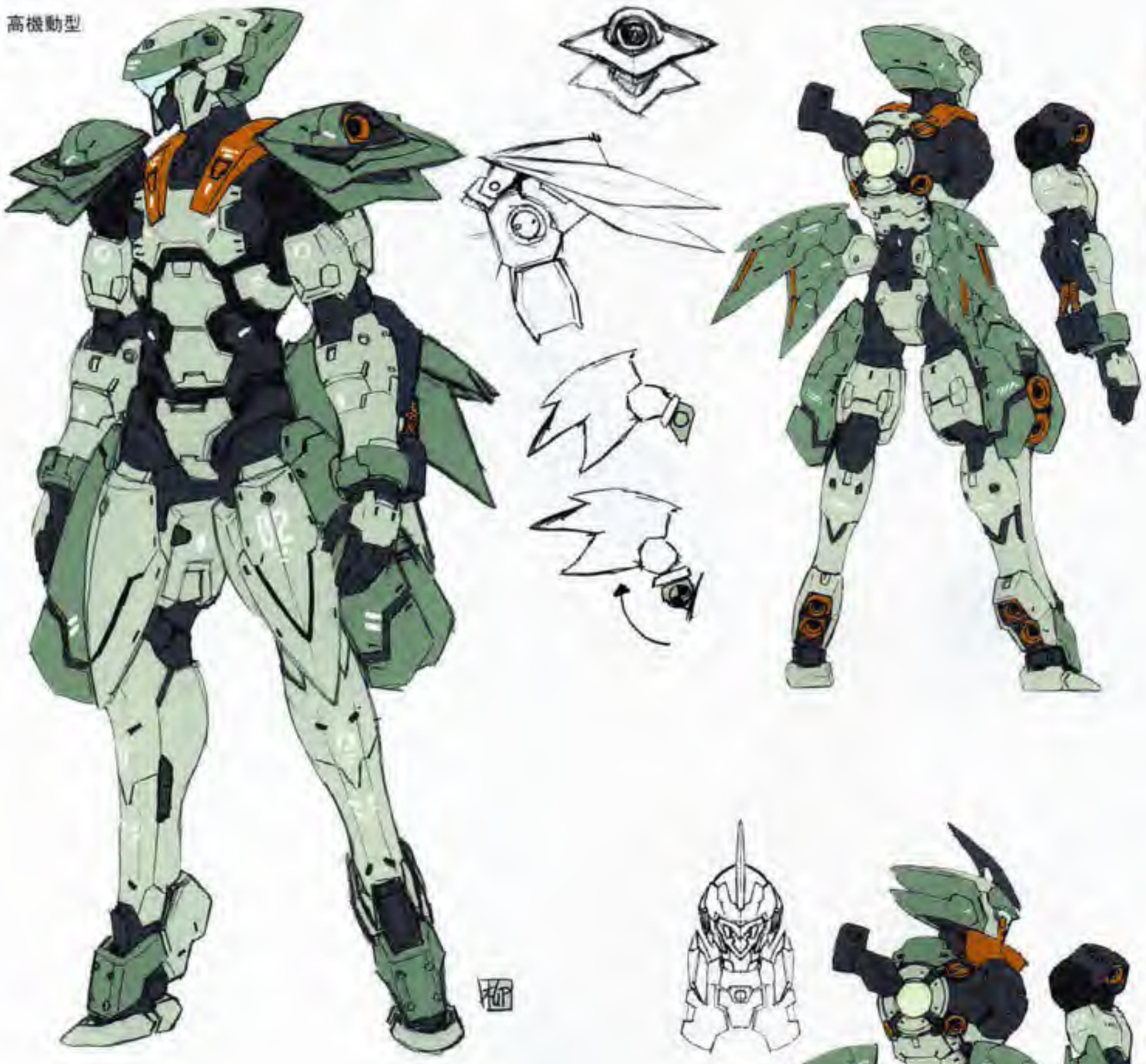
腕バルカン

突撃型ver03

突撃型ver03



高機動型



高機動タイプ Ver 1.0
TYPE Kokido Ver 1.0

最初に選ぶ機体は突撃、高機動、重火力の3種類です。この高機動タイプは、突撃タイプをベースに、スリムなシルエットとシャープな装甲にしました。

高機動型 パワーアップ
追加ディティール参考

高機動タイプ Ver 2.0
TYPE Kokido Ver 2.0

Ver1.0からパワーアップした状態ですが、さほど変化を付けていません。どんどんパワーアップすることが予想できるゲームでしたので、順を追いたかったのです。

高機動型 ver03

目の部分
二つ目に見えますが
バイザーがラインで
分割しているだけで
色が違うだけです。

高機動型 ver03

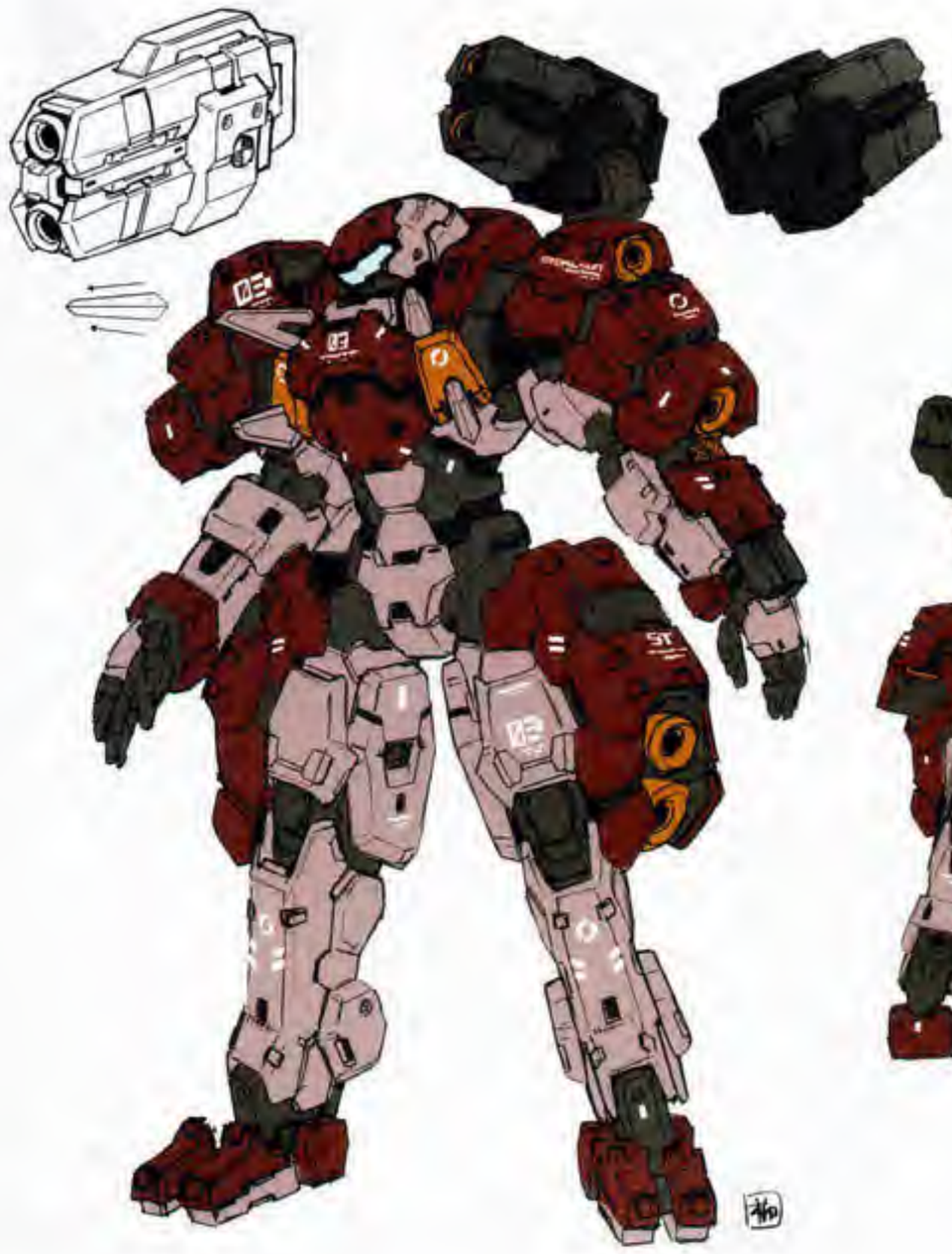
高機動タイプ Ver 3.0
TYPE Kokido Ver 3.0

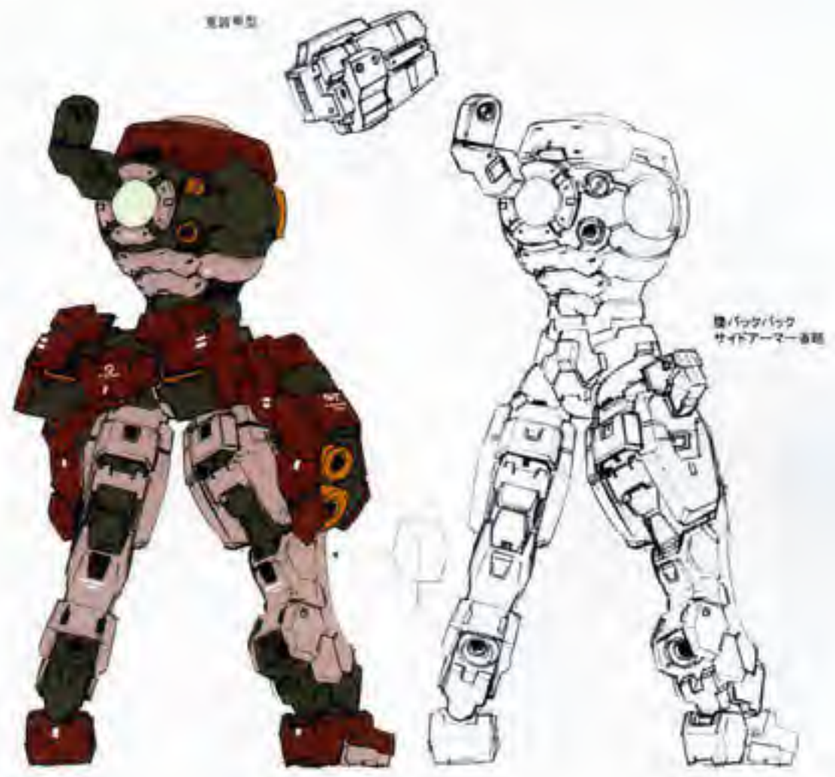
第三段階、一気にヒロイックになります。一般兵タイプとの差別化のため、ライバルっぽいカラーリングにしました。

※イラストは初期仕様案となり、製品とは異なる場合があります。

重火力タイプ Ver 1.0　TYPE Jukaryoku Ver 1.0

重火力タイプは、重いけれど、各所にあるブースターで強引に動いているイメージです。人が入っているのに腕が長いですが、人の腕は、スーツの腕中央に入っており、中の動きをスーツの手が連動しているシステムです。





重火力タイプ Ver2.0
TYPE Jukaryoku Ver2.0

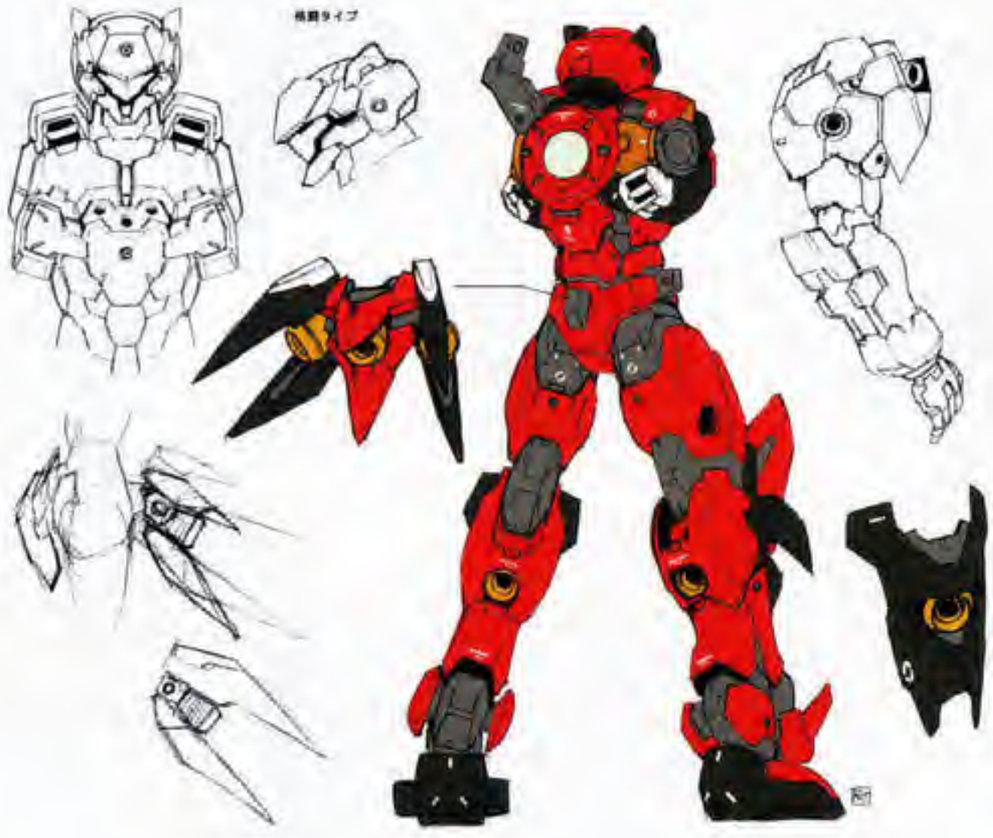
パワーアップすることに、重くでかくなっていきますが、人が入っている感をなくせないのが、スティールの難しいところ。外への張り出しを、モーションに影響しない限度で大きくしています。

重火力タイプ Ver3.0　TYPE Jukaryoku Ver3.0

第三段階はヒロイックに。強いメリハリのある配色にしています。肩、太腿の張り出しも限界まで。

特技タイプ　TYPE Tokugi

ジャミング用のアンテナが特徴ですが、発注内容のひとつに「不気味な雰囲気」というのもありました。後方支援機ということで色は派手でも違和感がないと思い、いろいろ遊びました。私はオレンジの機体（右）が好きです。



格闘タイプ　TYPE Kakuto

格闘タイプは今までの流れから外せたので、楽しくデザインしました。KONAMI内部のスタッフの方からイメージラフをいただいて、それをベースにデザインしています。腕のグローブユニットは、単純なギミックゆえにデザインに苦労しました。パワーアップ版（下、Ver 2.0）の"獅子感"が気に入っています。

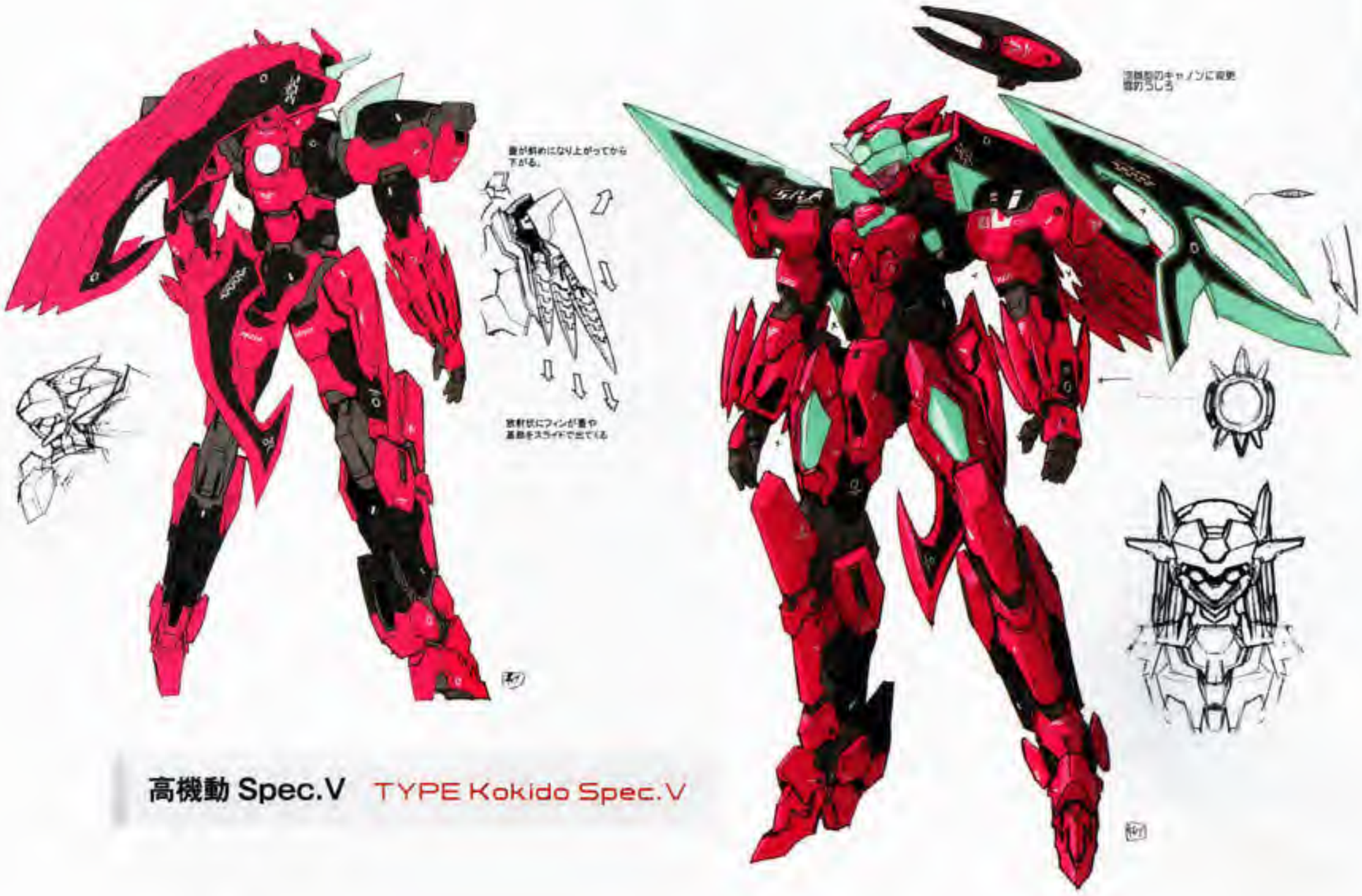
※イラストは初期仕様案となり、製品とは異なる場合があります。

突撃 Spec.V
TYPE Totsugeki Spec.V

Ver3.0のさらに上の段階、「Spec.V」という次世代機です。この段階では、スーツではなくロボットとしてデザインしています。スティールクロニクルの世界に登場したロボットというイメージなので、迷わず描けました。

重火力 Spec.V
TYPE Jukaryoku Spec. V

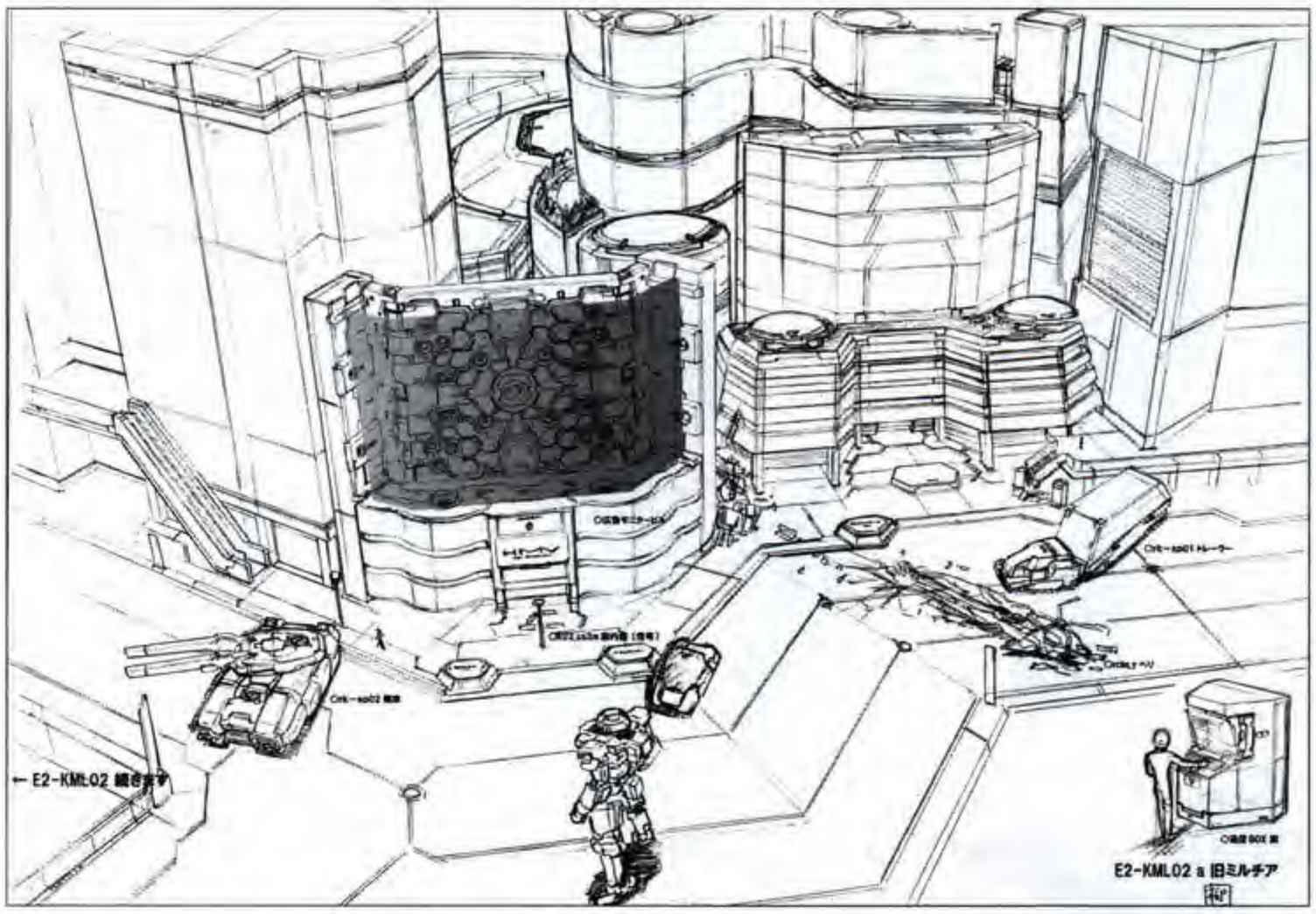
武器やシルエットは現場から強い要望があったので、私はサイズを詰める仕事をしました。他の方の要素を取り込む仕事も楽しかったりします。

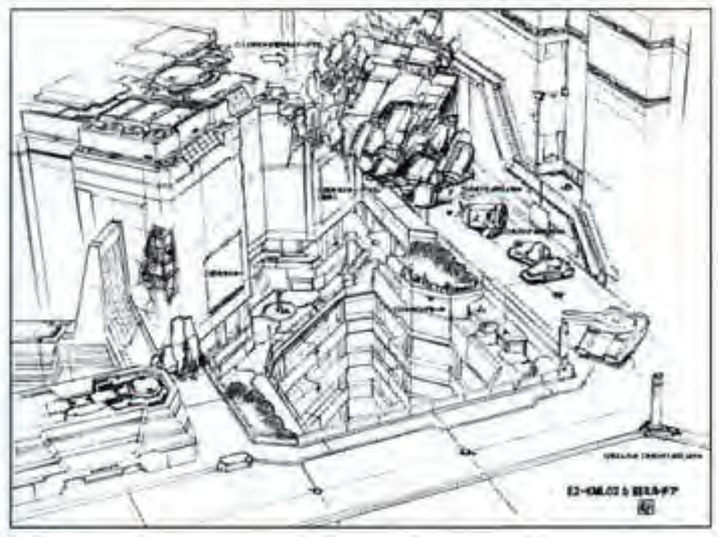


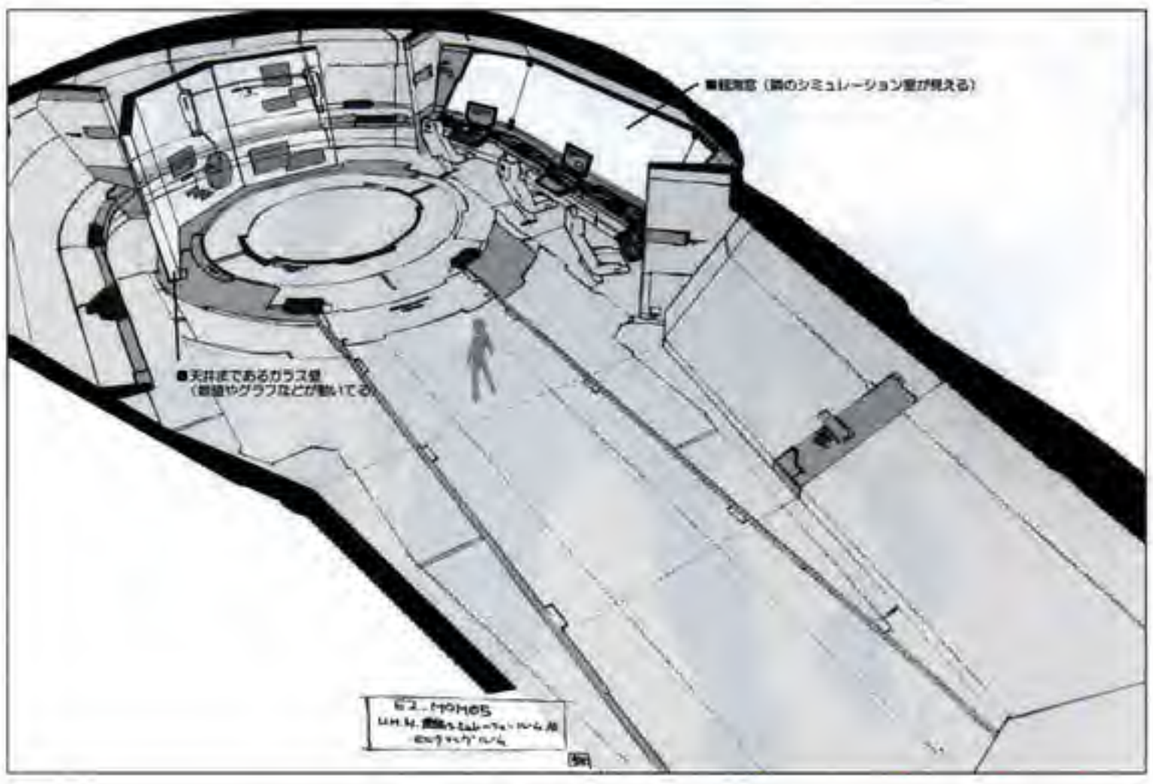
高機動 Spec.V TYPE Kokido Spec.V

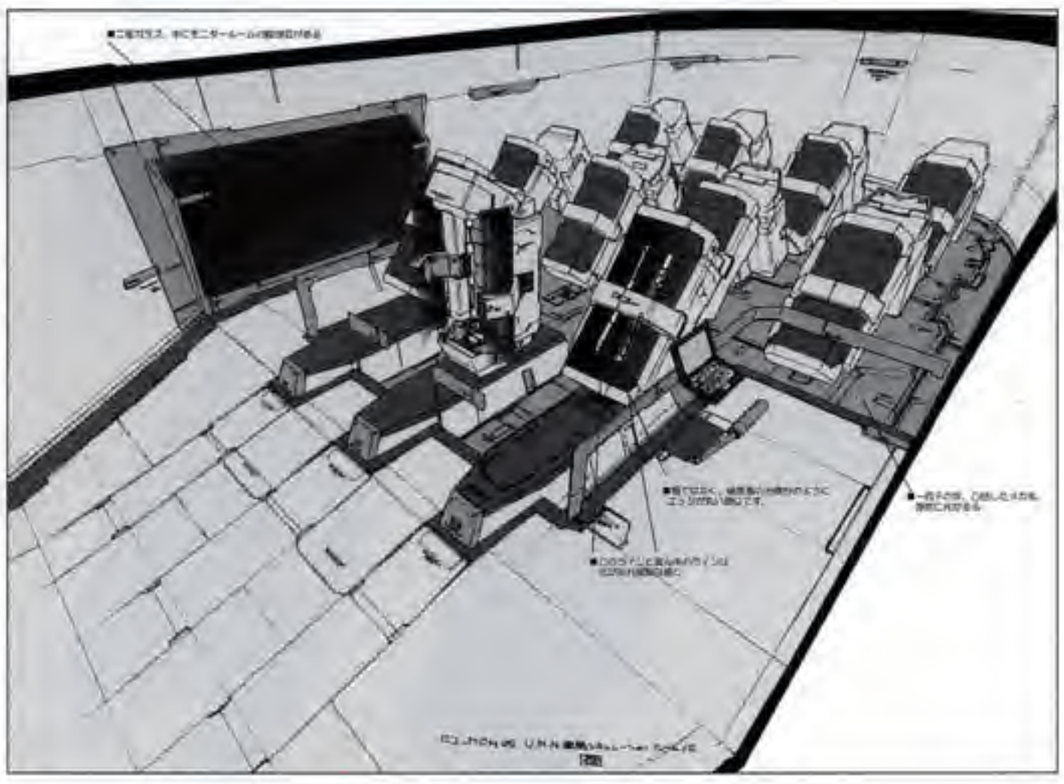
ゼノサーガ エピソードII
[善悪の彼岸]

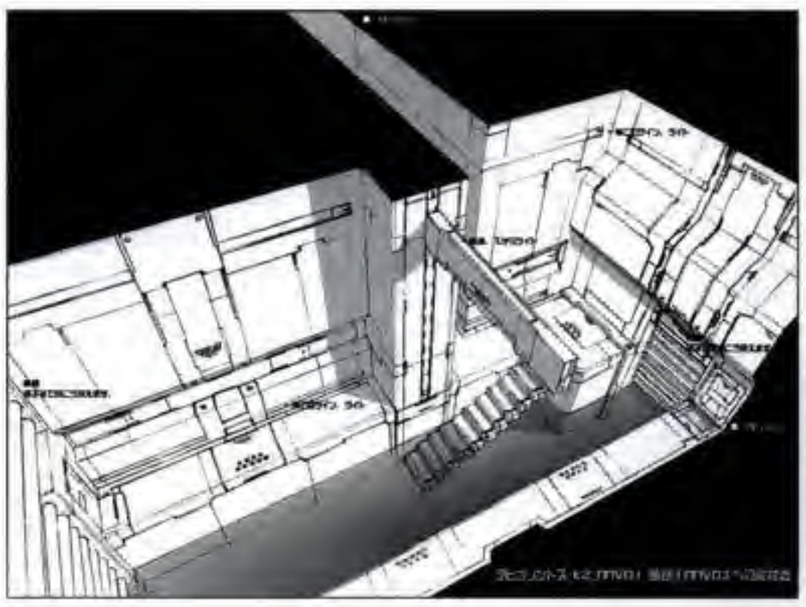
2004年に発売されたPlayStation 2用ロールプレイングゲーム。
制作はモノリスソフト、発売はナムコ（現バンダイナムコエンターテインメント）。

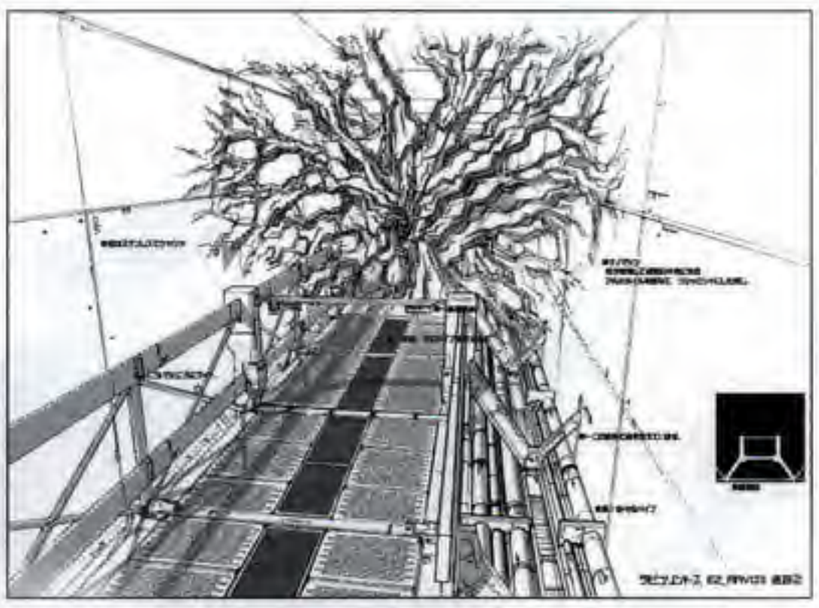


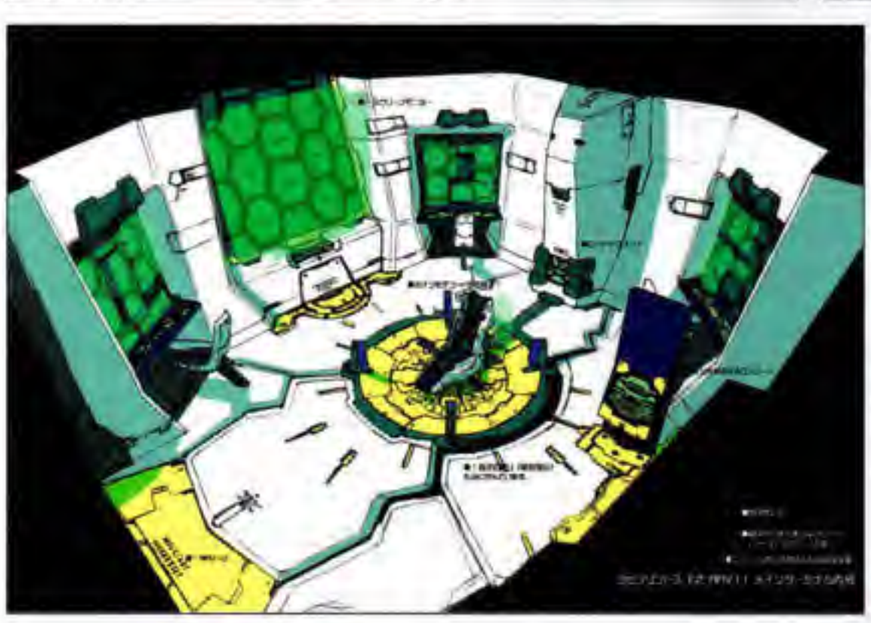


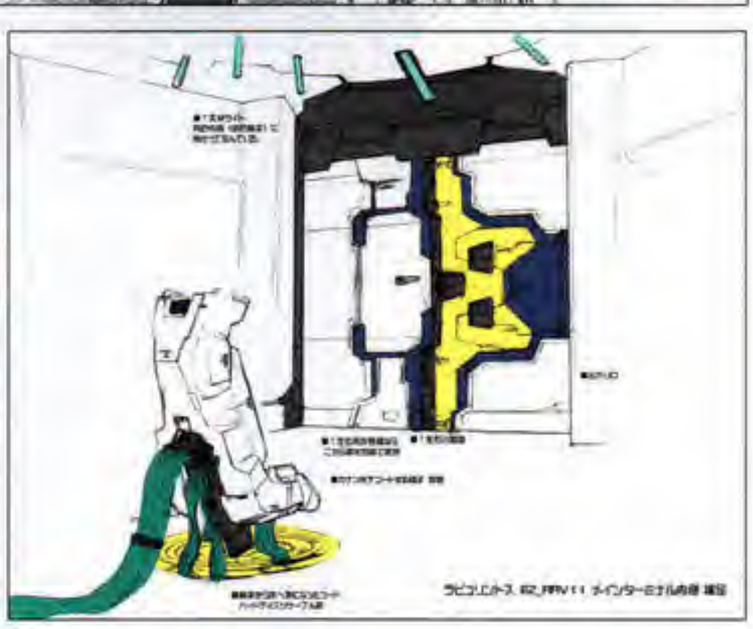




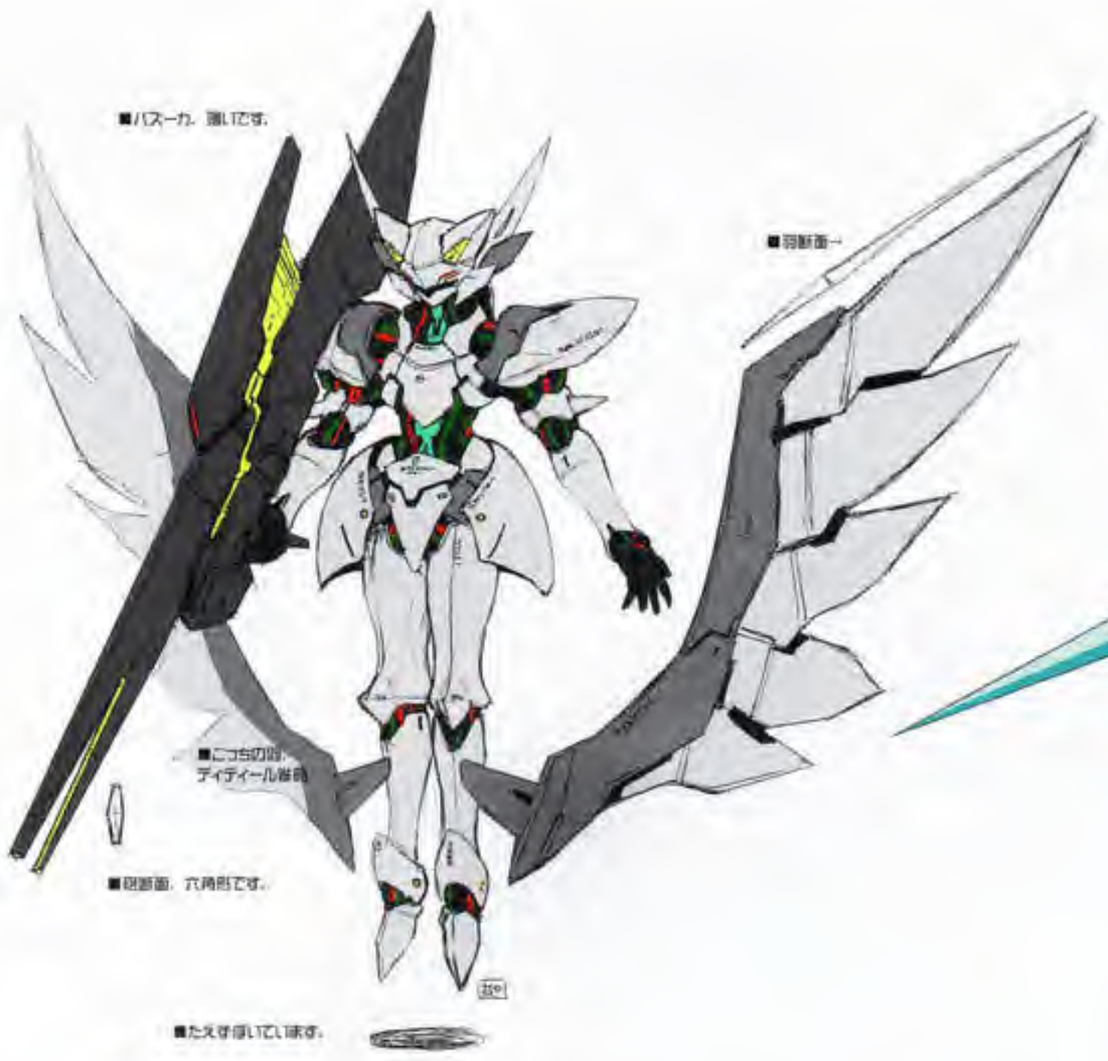


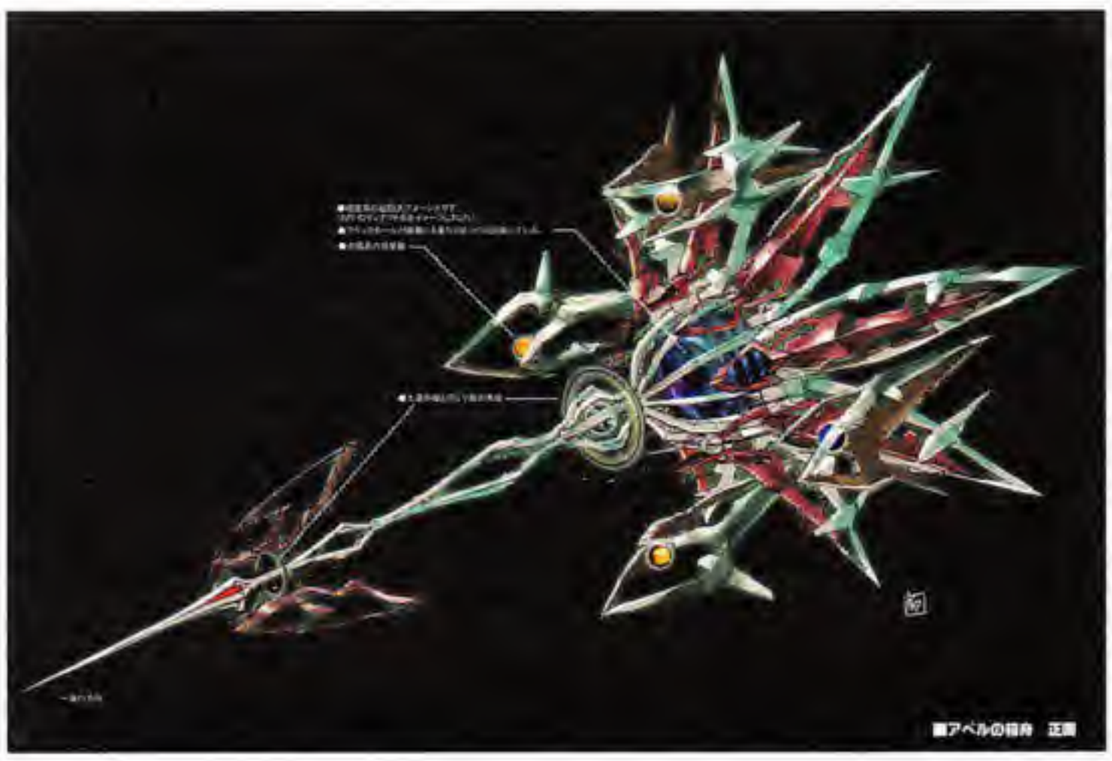




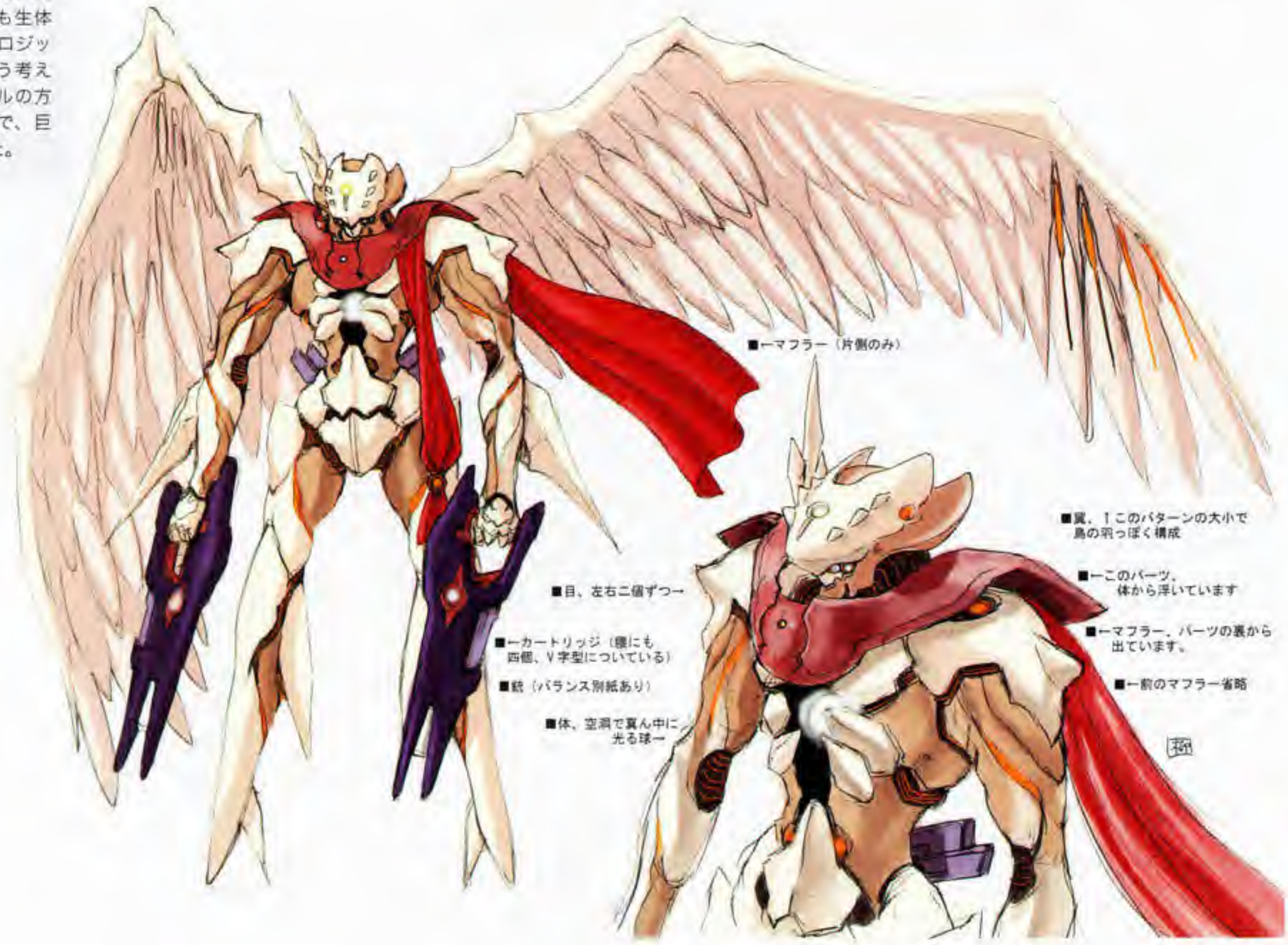


フロム・ソフトウェアを退社して初めての、フリーとしてのお仕事になります。しかし、モノリスソフトさんとの縁は以前からありました。ドリームファクトリー時代にお仕事をした方がおられたり、『ゼノサーガ エピソードI [力への意志]』のメカ美術設定は『叢 -MURAKUMO-』を一緒にやった松本秀幸氏が参加されていたり、です。本作では、前作のテイストを崩さないように気をつけました。



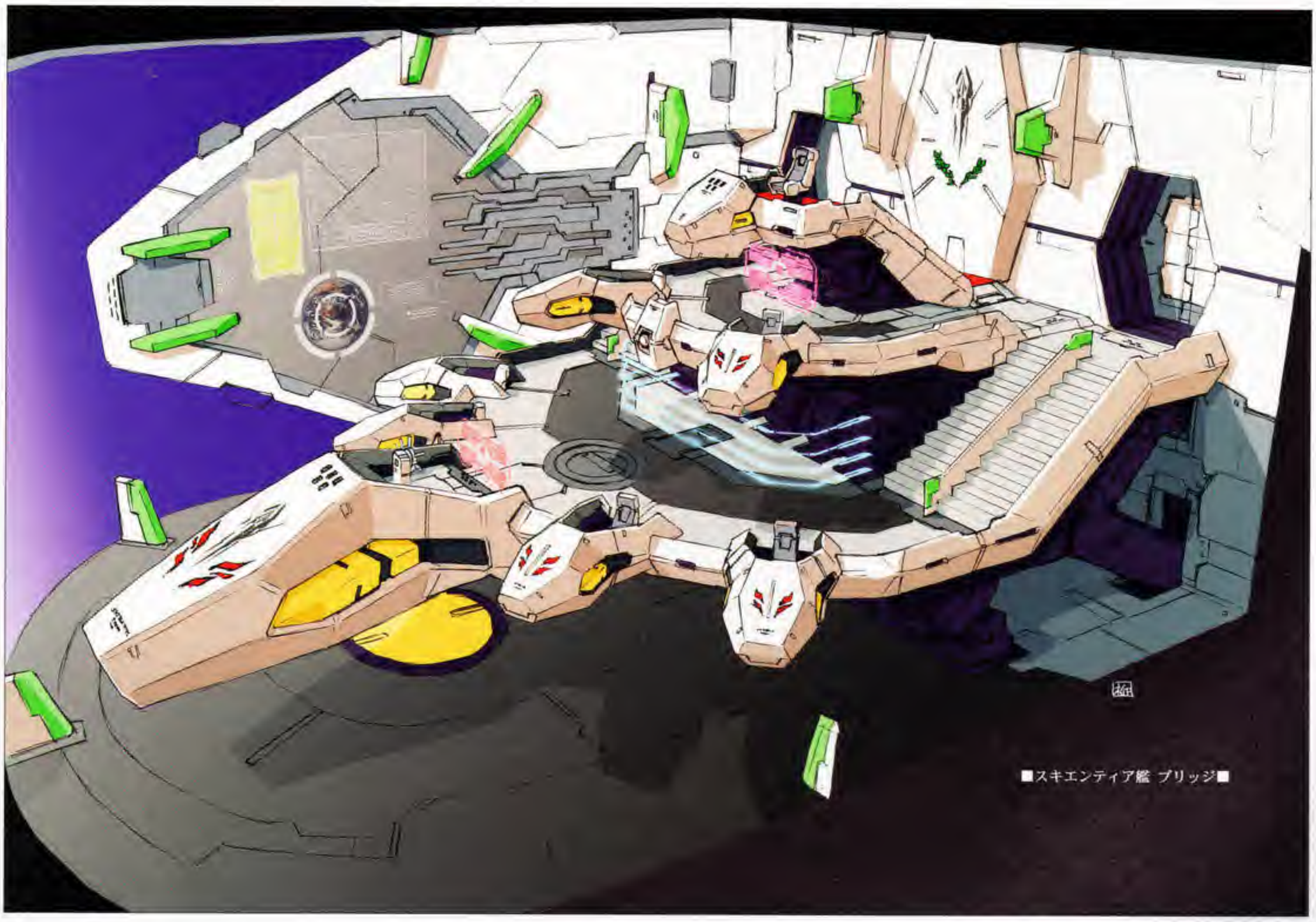


私の仕事としては珍しい、モンスター設定です。とは言っても生体兵器でしょうか。基本メカのロジックですが、素材が生物という考えでデザインしました。アベルの方舟は星レベルの大きさなので、巨大感を出すのに苦労しました。



ゼノサーガ エピソードII to III a missing year
～U.M.N.に封印されし真実の断片～

ゼノサーガシリーズの公式サイトにて限定公開されたFLASH動画で、ゼノサーガシリーズの外伝。



■スキエンティア艦 ブリッジ■

『ゼノサーガ エピソードII[善悪の彼岸]』から少し経ったころ、いただいたお仕事です。基本はエピソードIIと地続きなデザインですが、前作を超える気持ちで挑みました。

小委員会外観

建物にモニターが浮いている表現は、当時ハリウッド映画で流行っていて、一度やってみたかったのです（笑）。

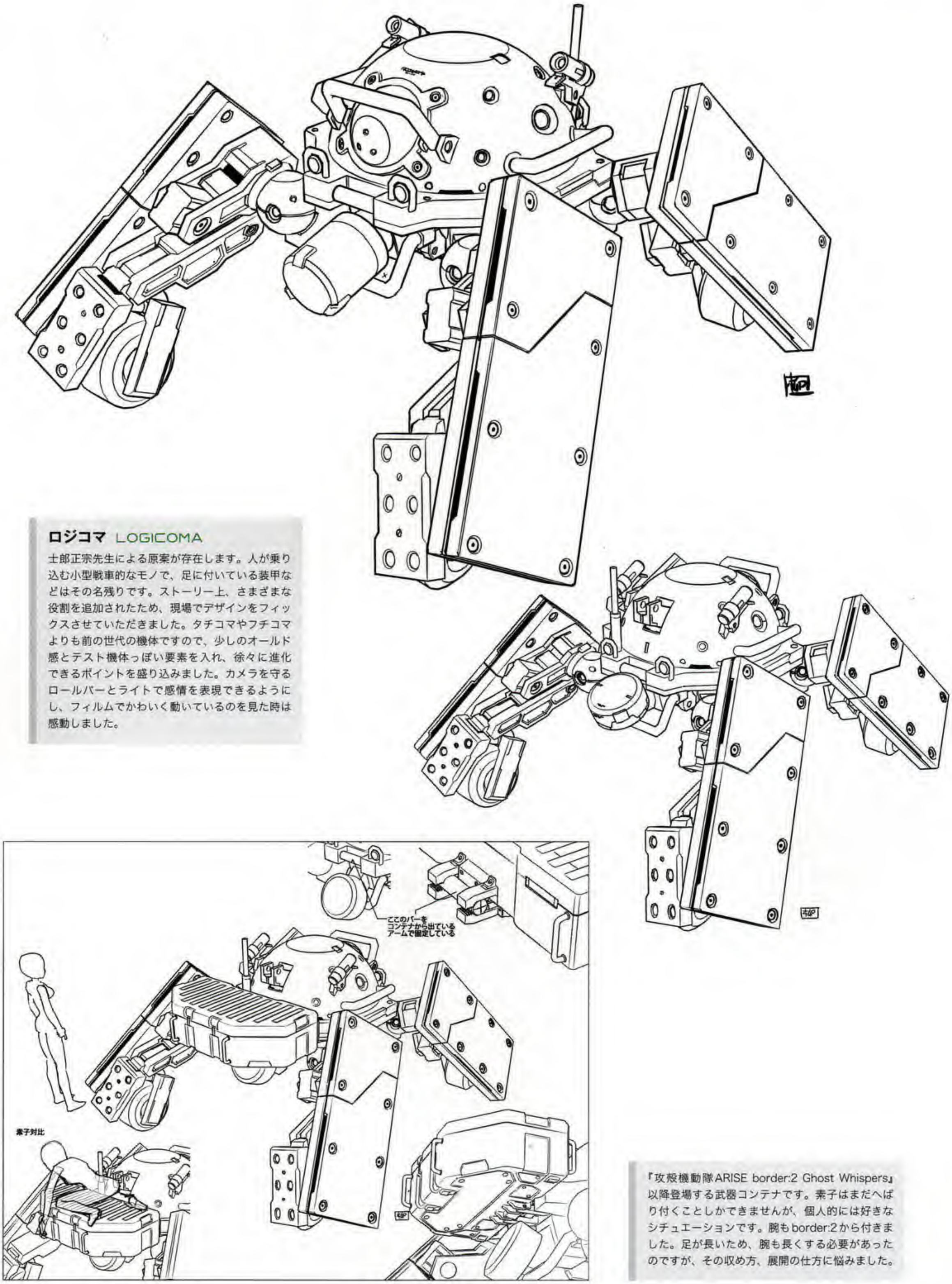
GENRE2

ANIMATION

『ファイアボール チャーミング』より

攻殻機動隊 ARISE

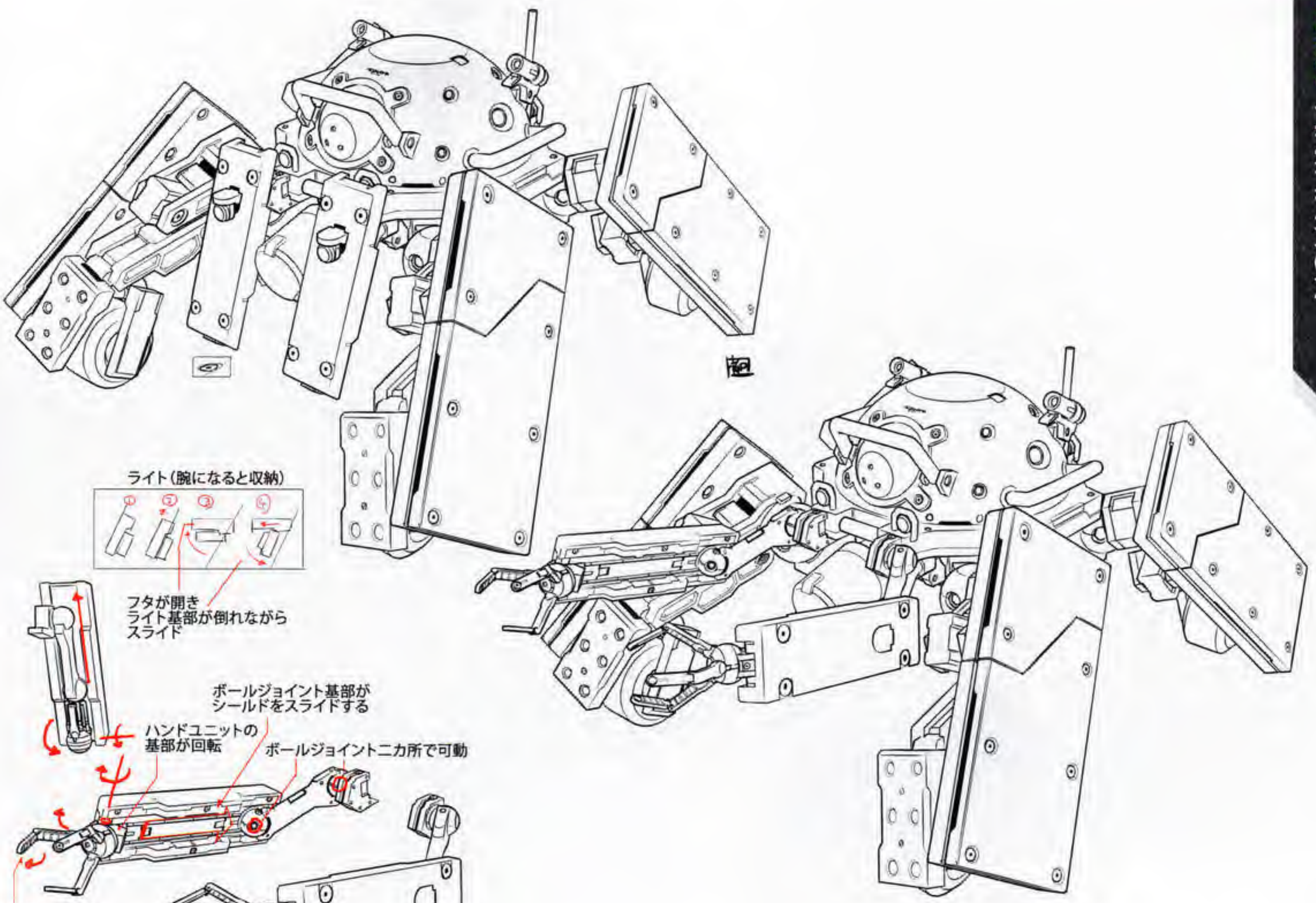
2013～2014年に公開された、各話約50分・全4部の劇場用アニメーション映画作品。特殊部隊“攻殻機動隊”の創設、そしてこれまでのシリーズ作品において謎に包まれていた全身サイボーグのヒロイン・草薙素子の物語を描く。

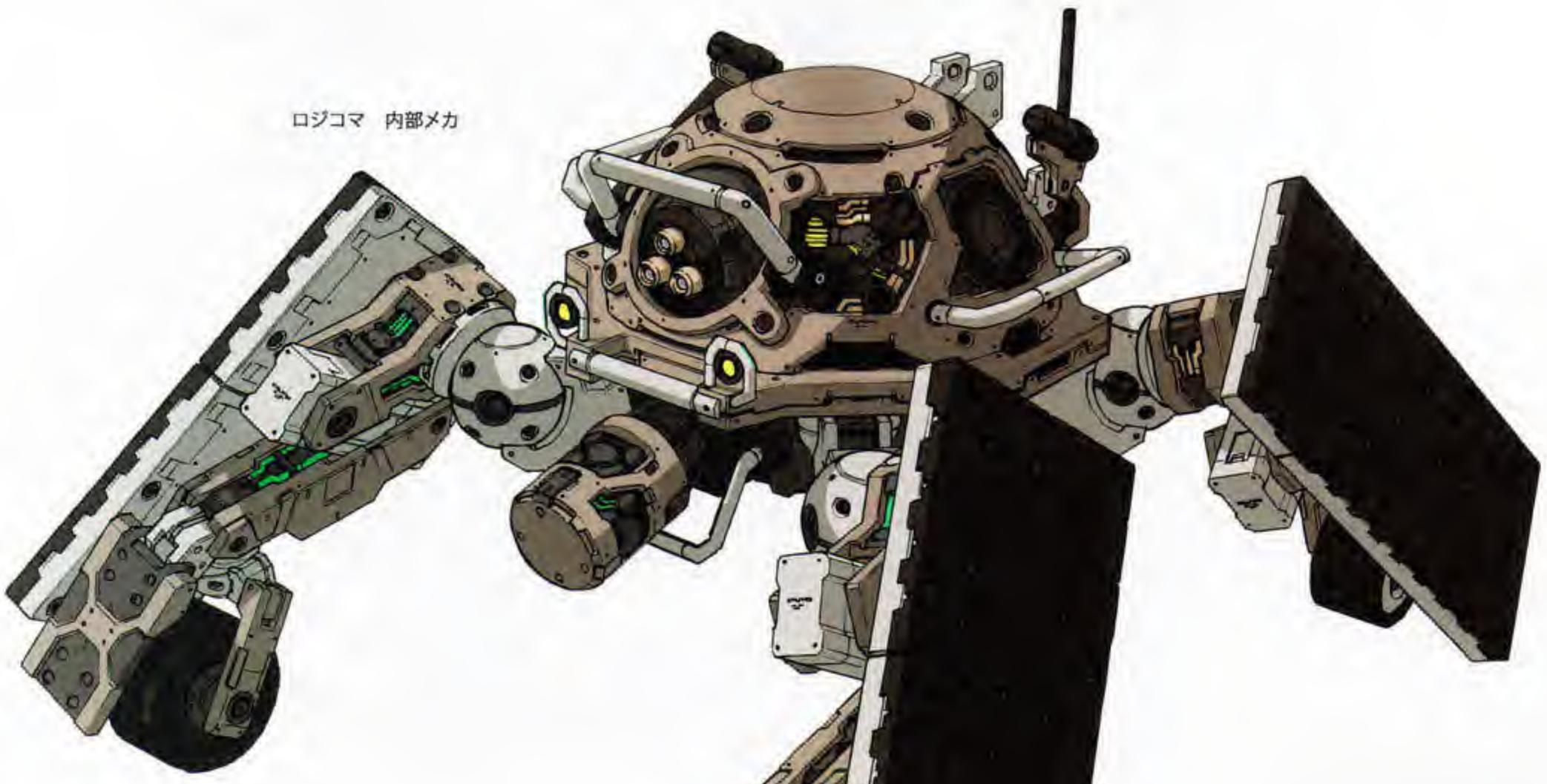


ロジコマ LOGICOMA

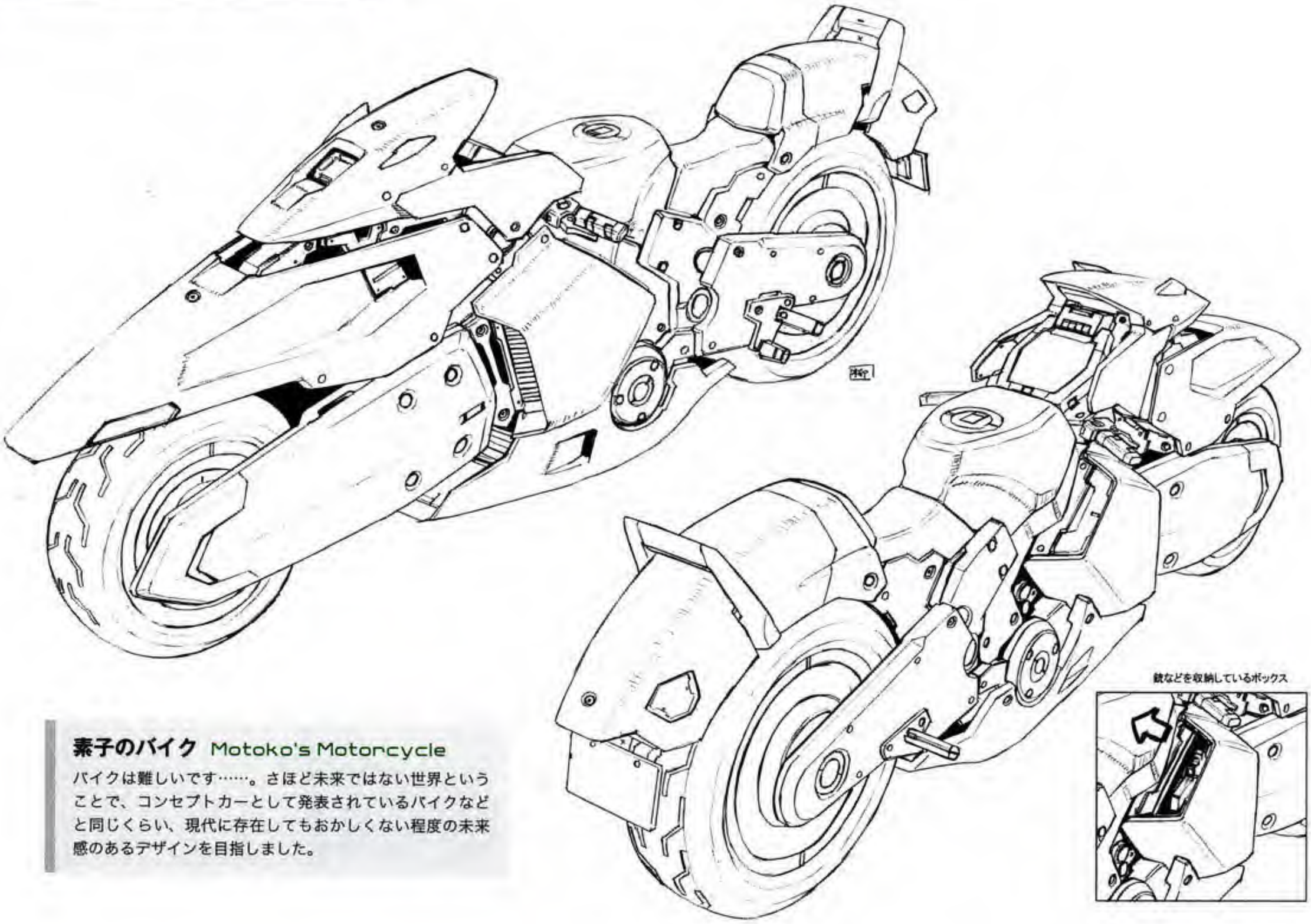
士郎正宗先生による原案が存在します。人が乗り込む小型戦車的なモノで、足に付いている装甲などはその名残りです。ストーリー上、さまざまな役割を追加されたため、現場でデザインをフィックスさせていただきました。タチコマやフチコマよりも前の世代の機体ですので、少しのオールド感とテスト機体っぽい要素を入れ、徐々に進化できるポイントを盛り込みました。カメラを守るロールバーとライトで感情を表現できるようにし、フィルムでかわいく動いているのを見た時は感動しました。

『攻殻機動隊ARISE border:2 Ghost Whispers』以降登場する武器コンテナです。素子はまだへばり付くことしかできませんが、個人的には好きなシチュエーションです。腕もborder:2から付きました。足が長いため、腕も長くする必要があったのですが、その収め方、展開の仕方に悩みました。





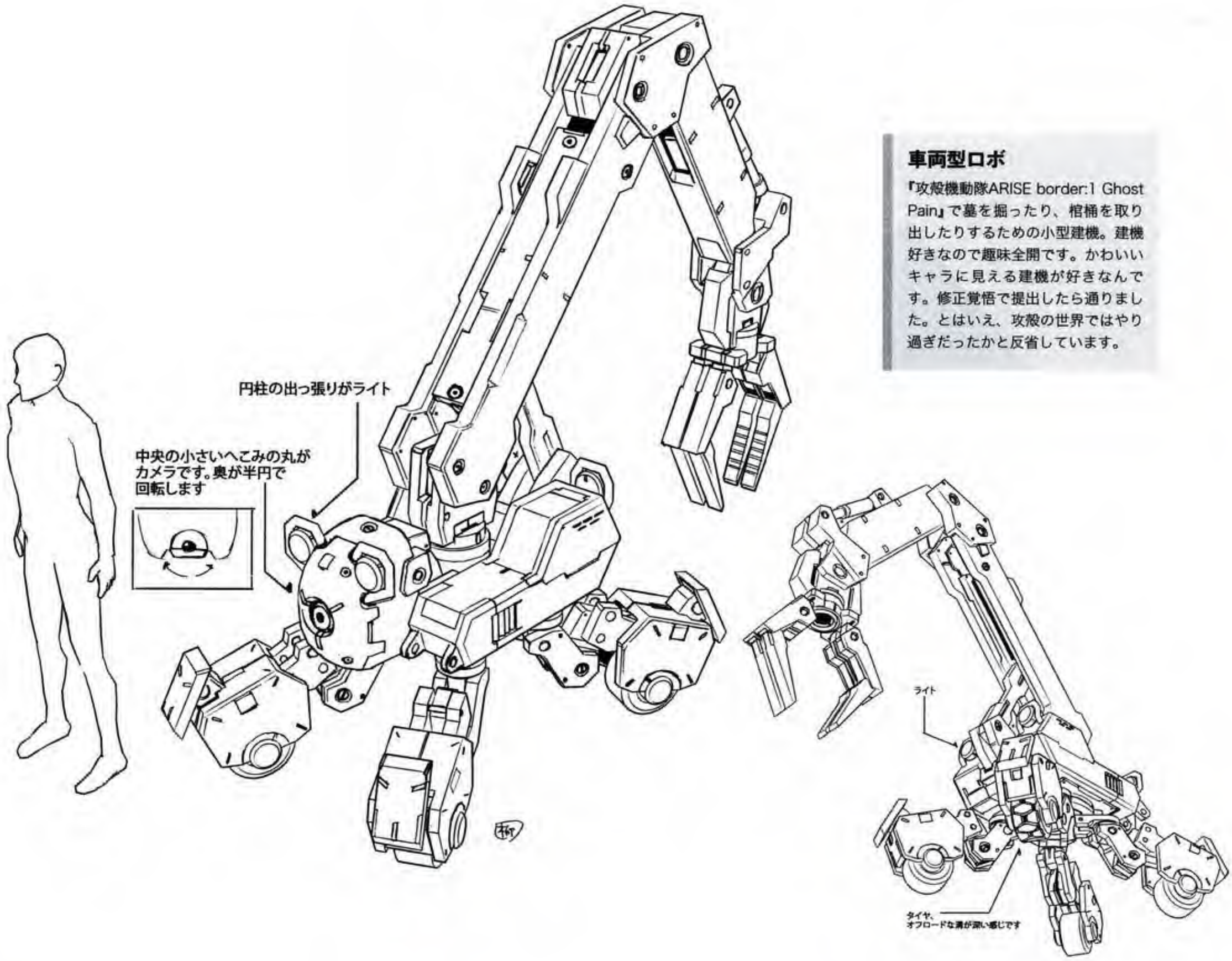
イラストとして描いた内部メカです。時間はかかりますが、いろいろと想像しながら描くのは好きな作業です。



銃などを収納しているボックス

素子のバイク Motoko's Motorcycle

バイクは難しいです……。さほど未来ではない世界ということで、コンセプトカーとして発表されているバイクなどと同じくらい、現代に存在してもおかしくない程度の未来感のあるデザインを目指しました。

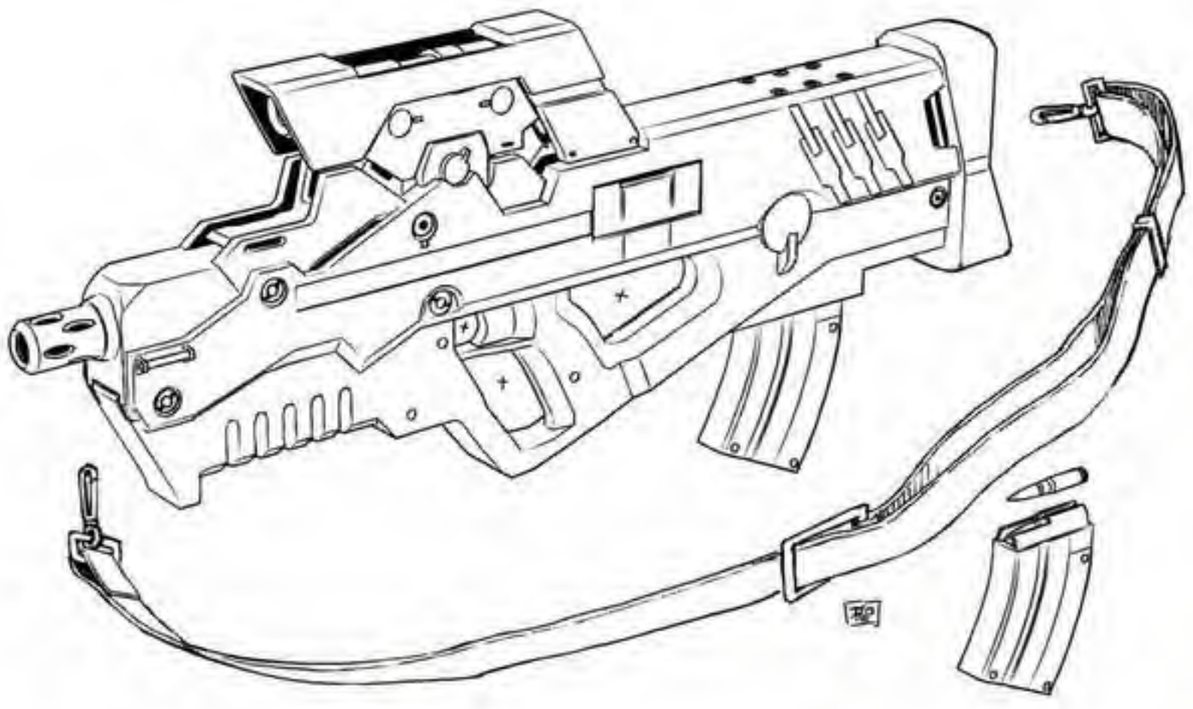


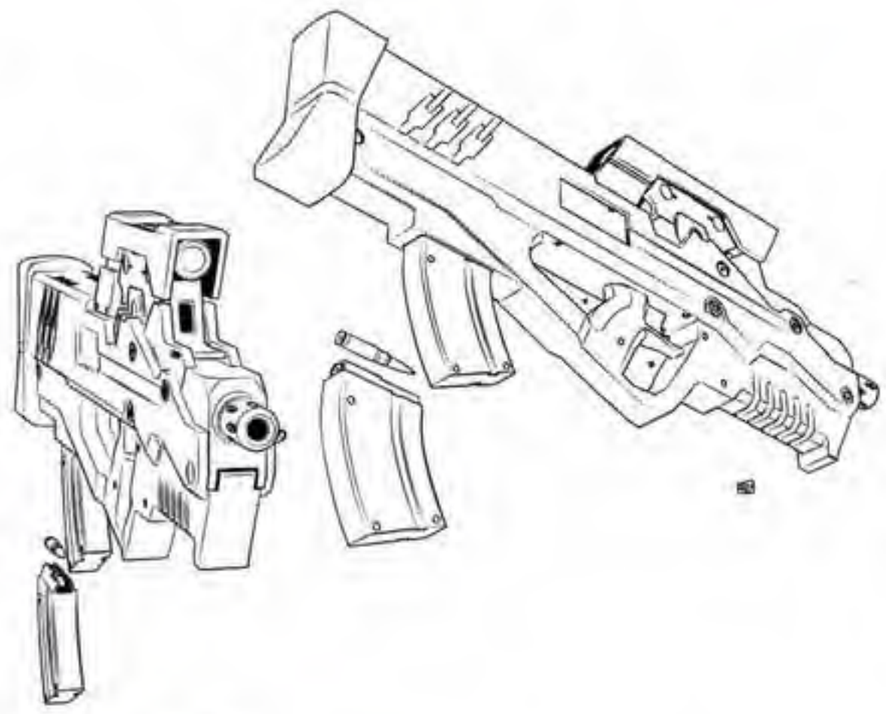
車両型ロボ

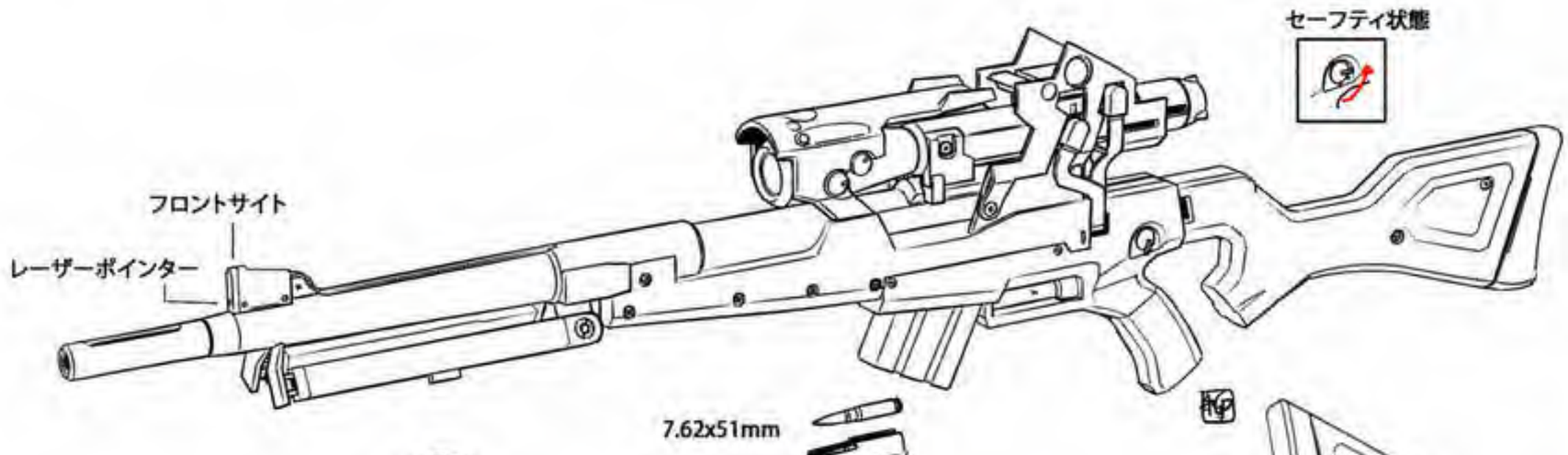
『攻殻機動隊ARISE border:1 Ghost Pain』で墓を掘ったり、棺桶を取り出したりするための小型建機。建機好きなので趣味全開です。かわいいキャラに見える建機が好きなんです。修正覚悟で提出したら通りました。とはいえ、攻殻の世界ではやり過ぎだったかと反省しています。

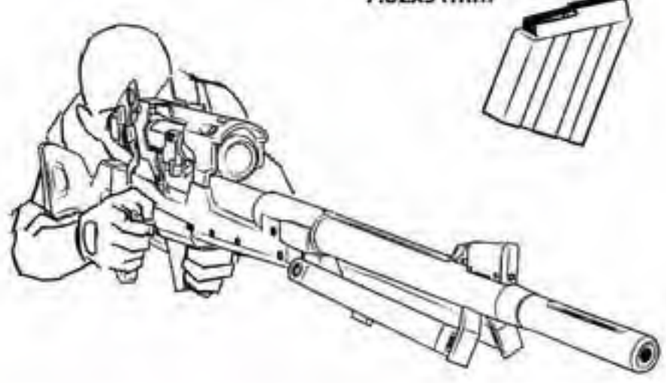
素子のヘルメット
Motoko's Helmet

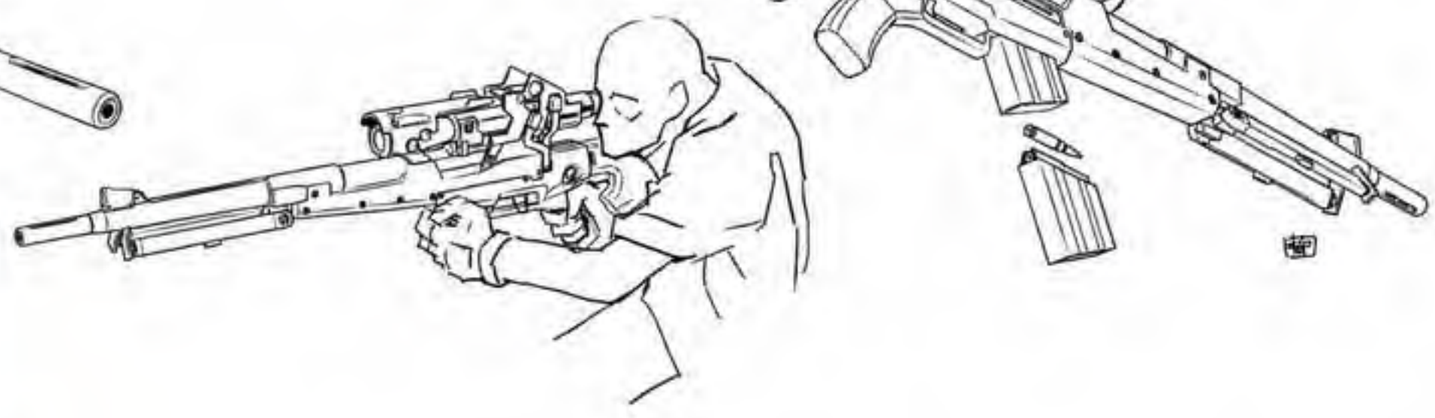
あの素子とはいえ、まだ強靭なイメージが定着する前だと思っていましたので、耳のトンガリはラフではもっと大きく、猫耳っぽいものを提出しました。さすがに却下になりましたが……。





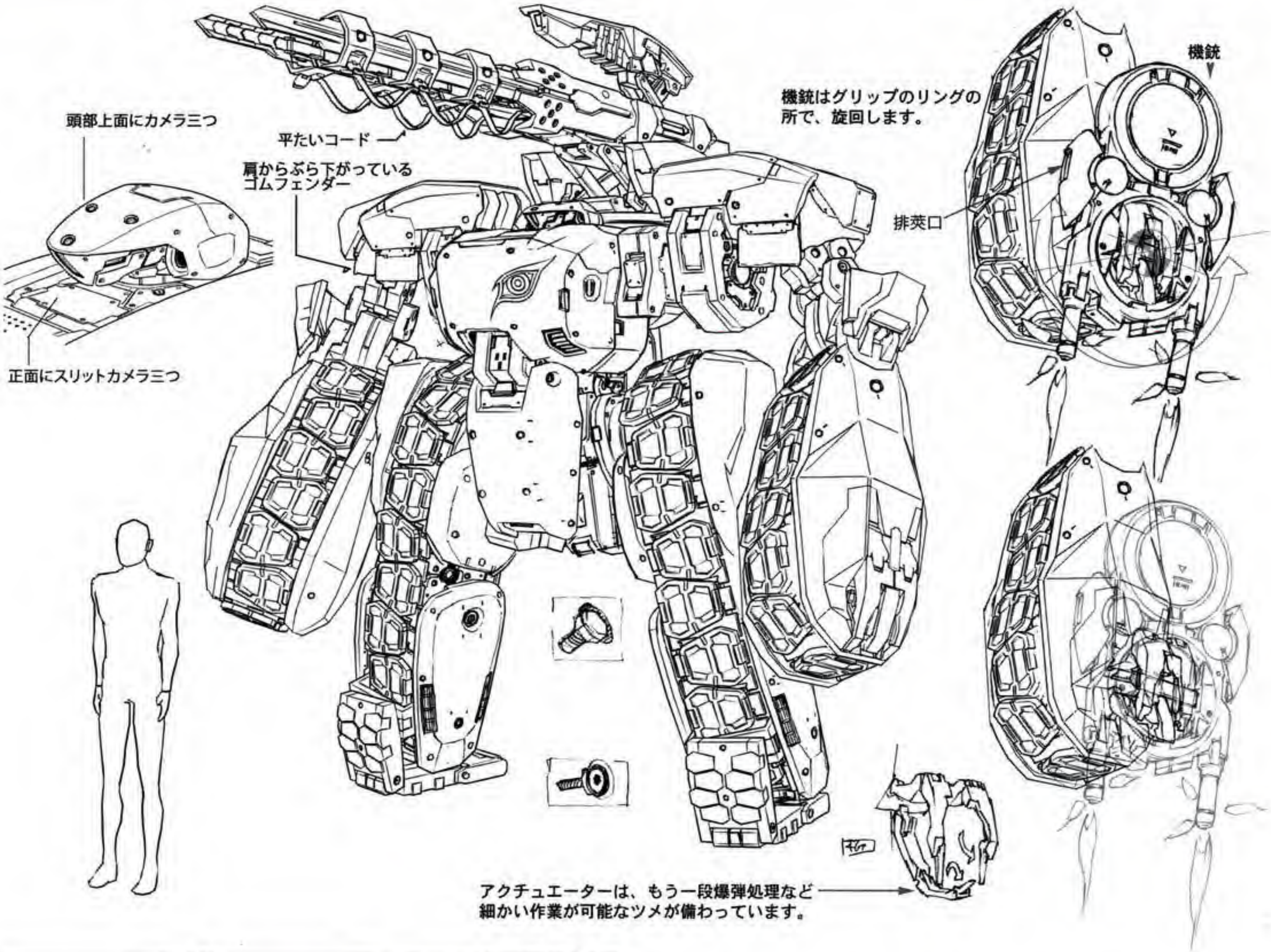


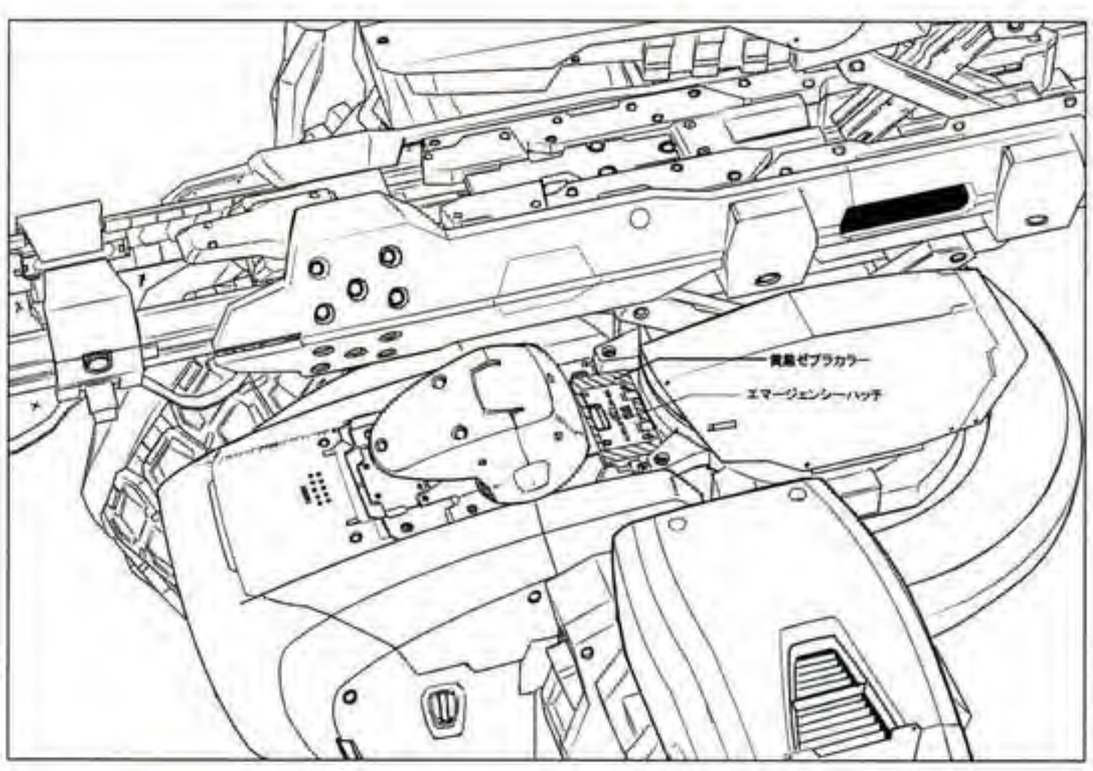


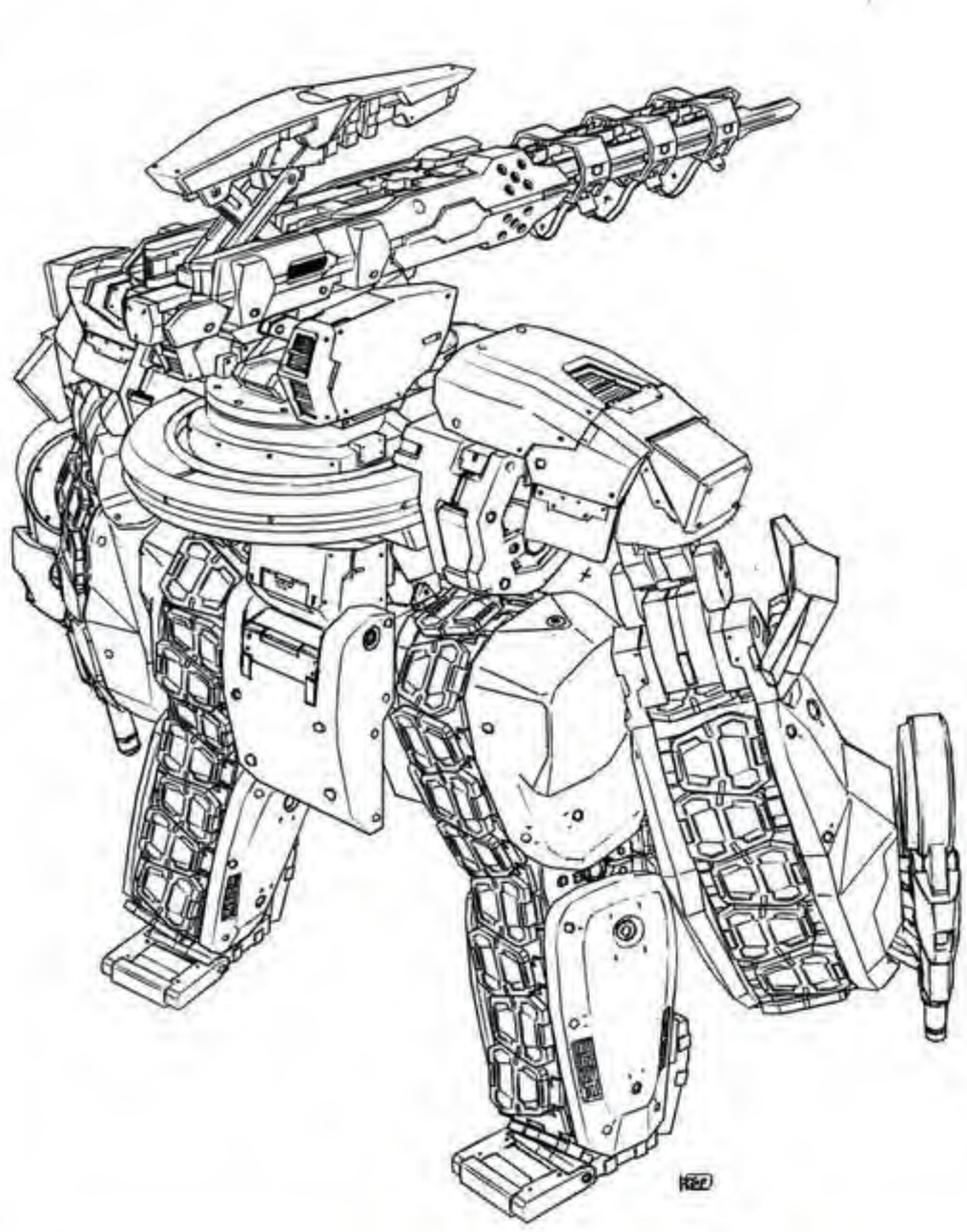


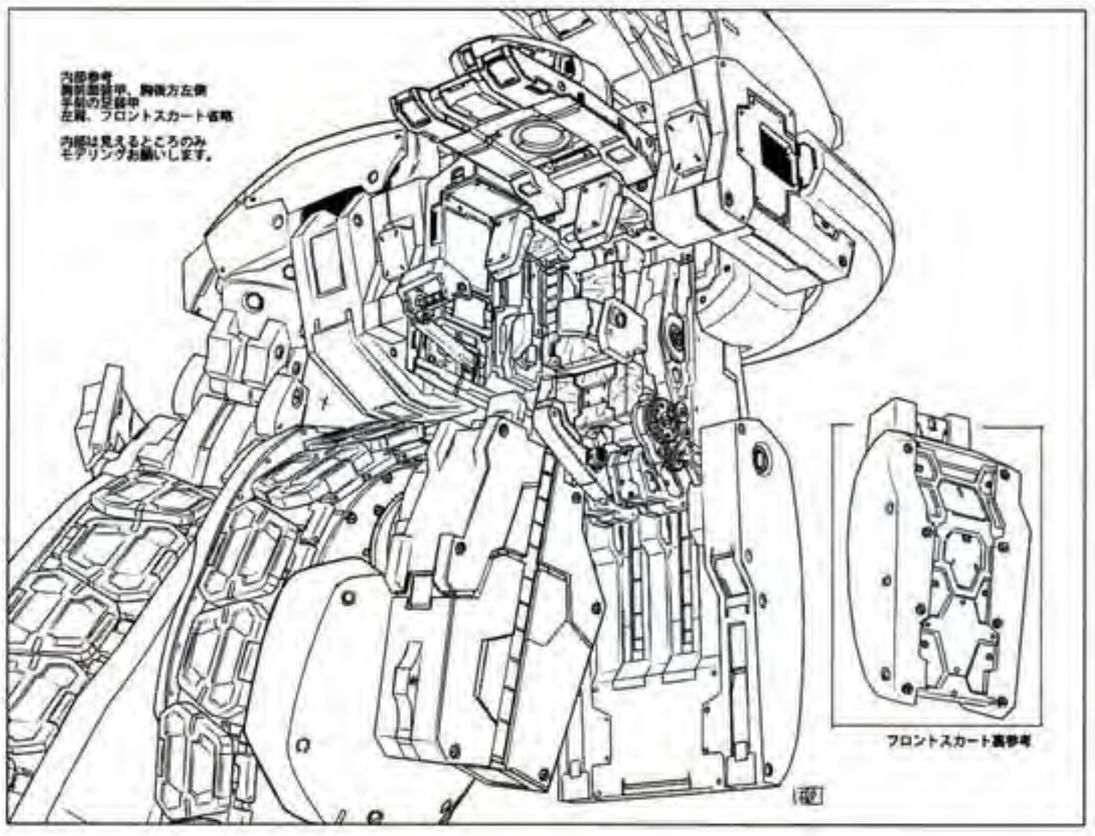
スナイパーライフル Sniper Rifle

border:2で登場する銃器類は、こちらから提出したラフに対して、メカニックデザイナーでもある竹内敦志監督が修正を描き加えていただき、カッコイイ完成されたデザイン画になりました。そのテイストを崩さず、キッチリ設定に起こせるかが勝負でした。



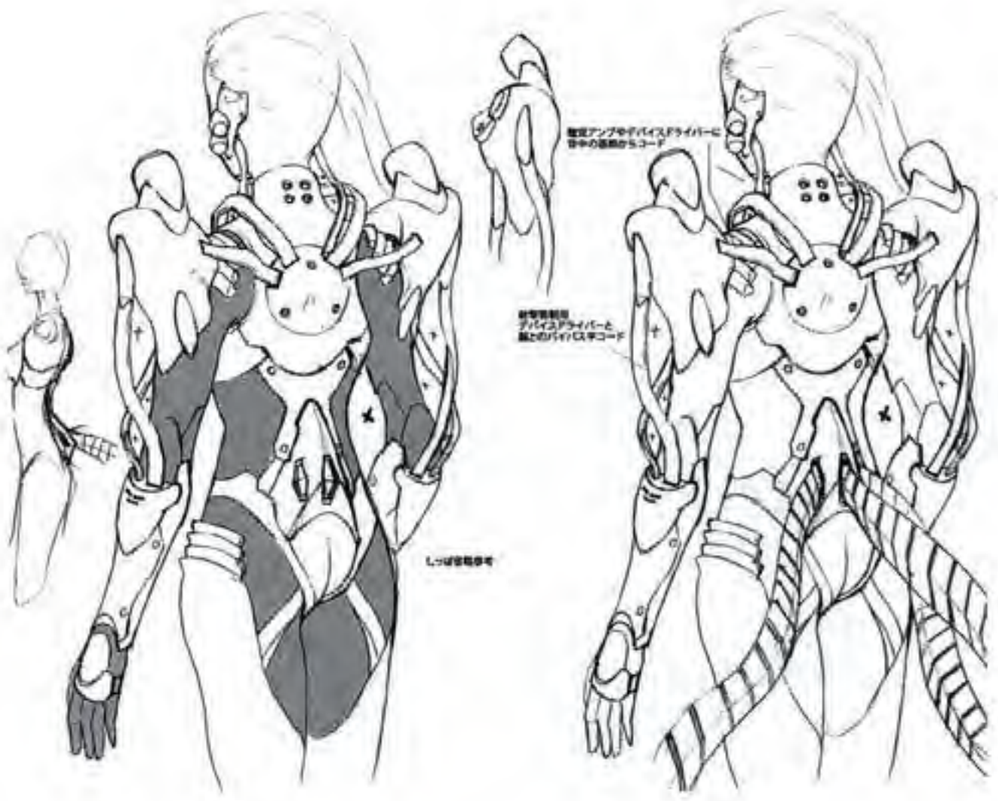


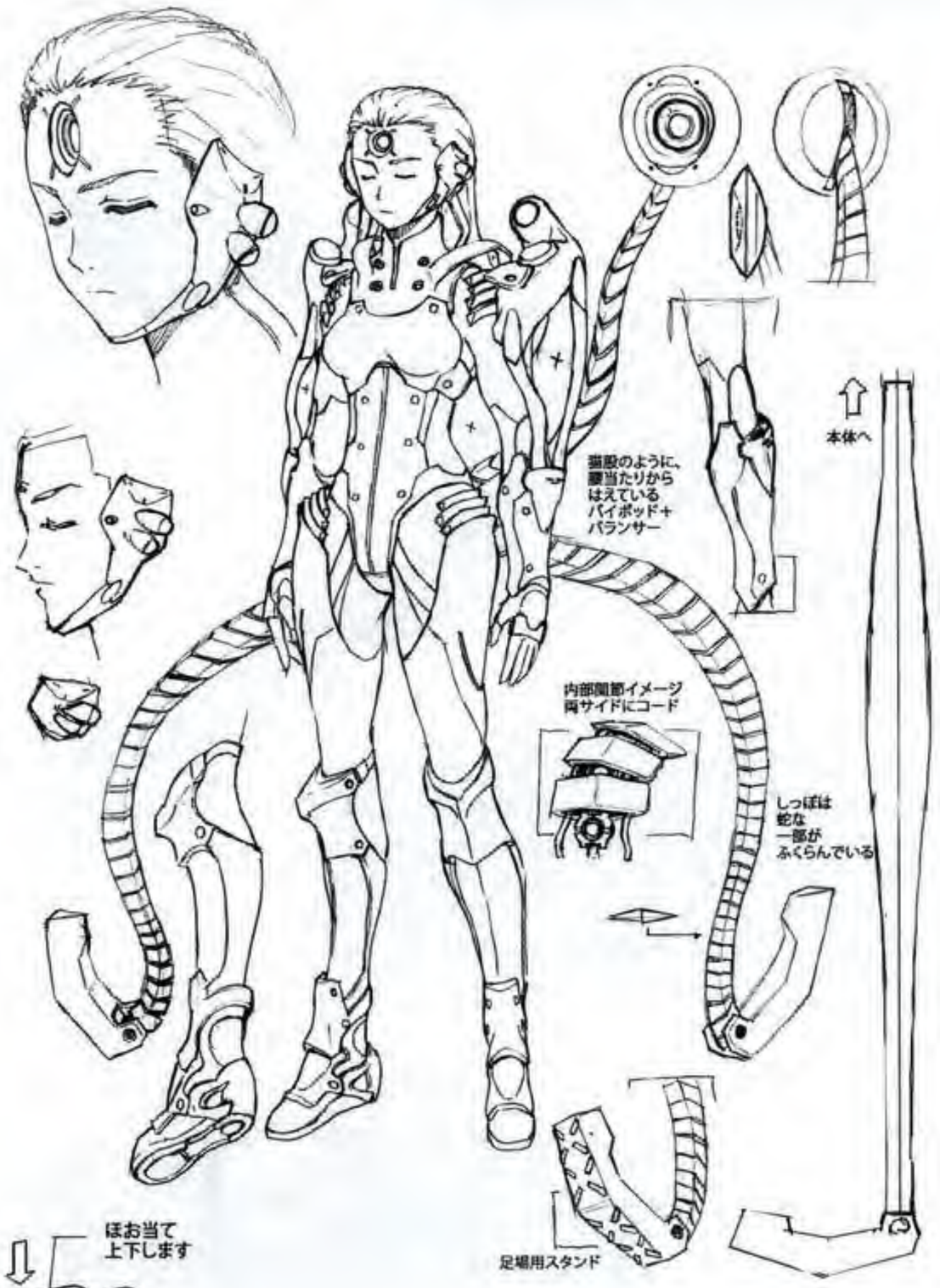




アーマードスーツ　Armored Suit

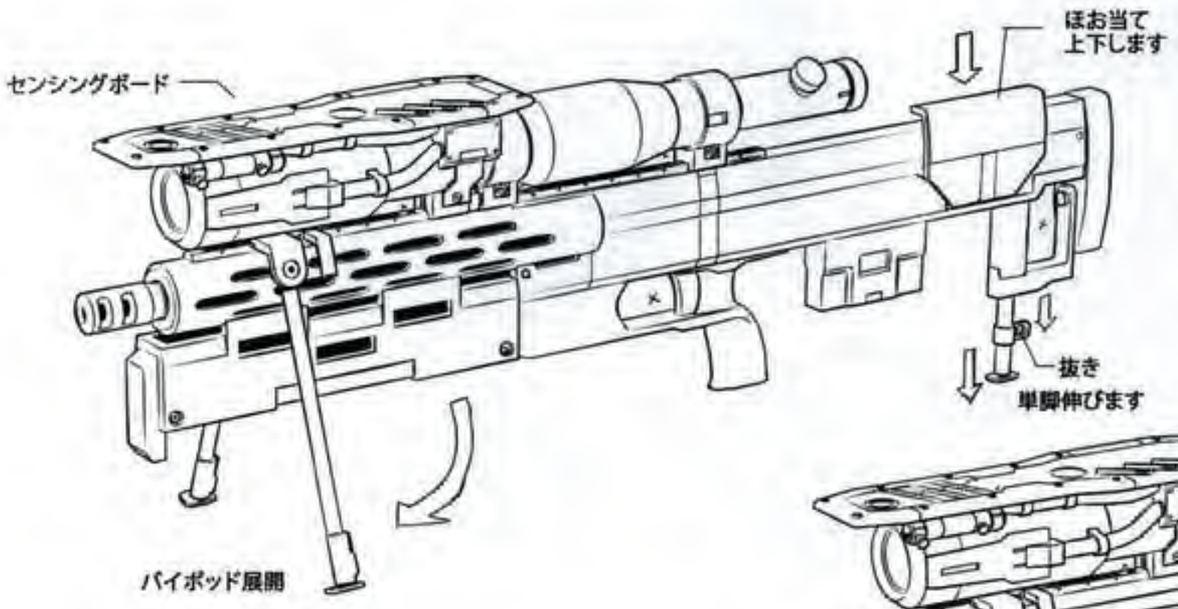
竹内監督のラフ原案があります。それを元に3DCGソフトで形状を起こして変型を検証し、ディテールを詰めたラフを提出しました。その後、監督と幾度となくキャッチボールをして完成させました。フロント設定の腕の展開ギミックや機銃は竹内監督が描き加えた設定です。

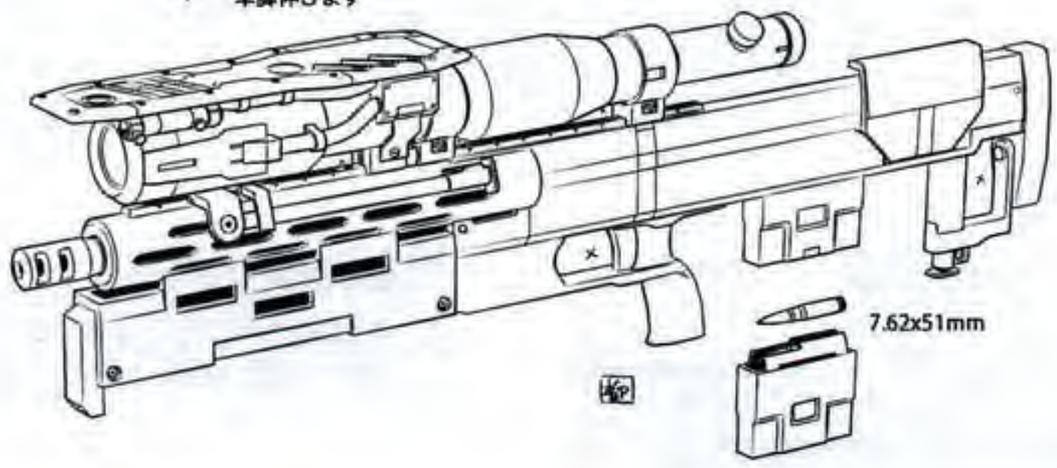


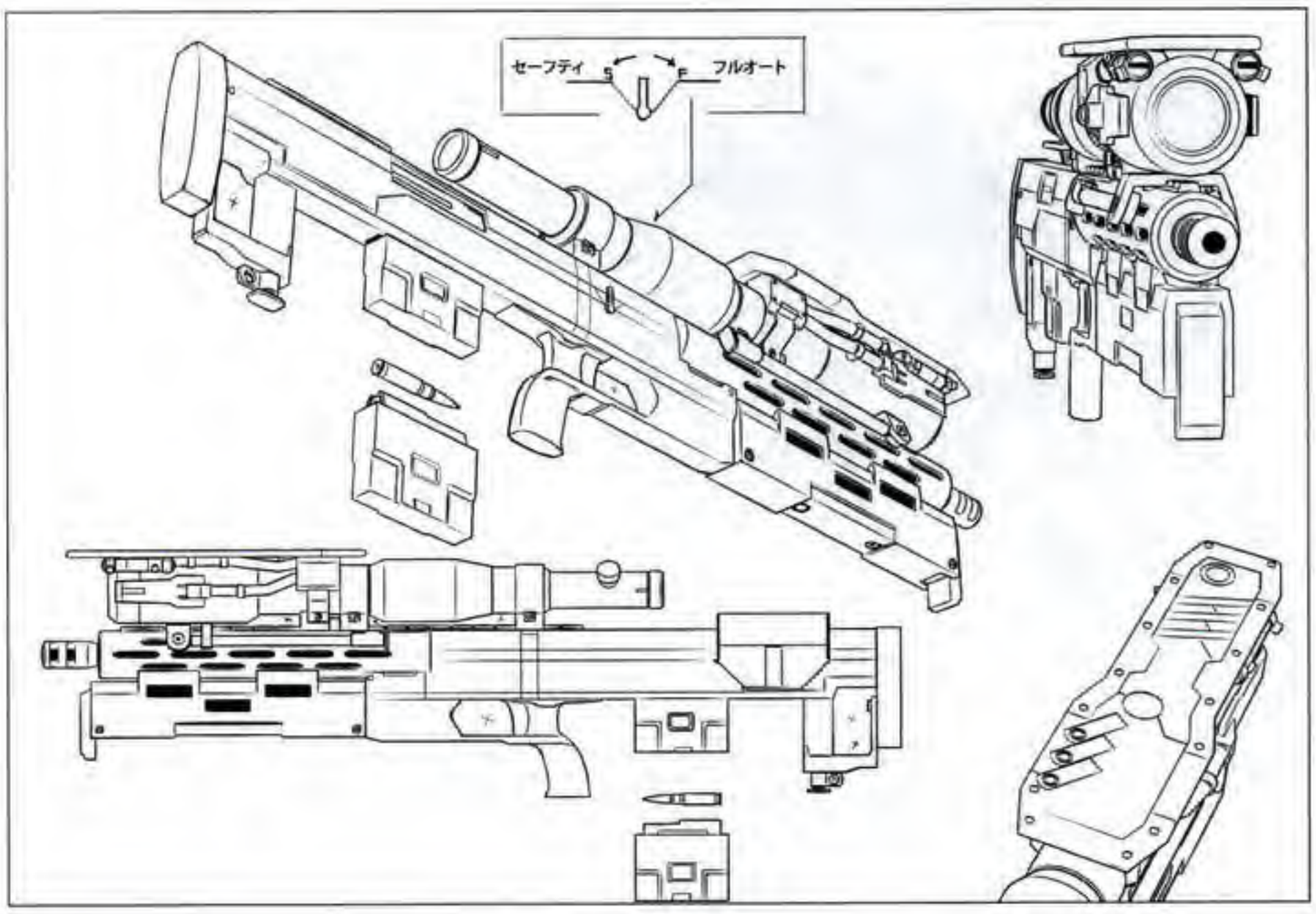


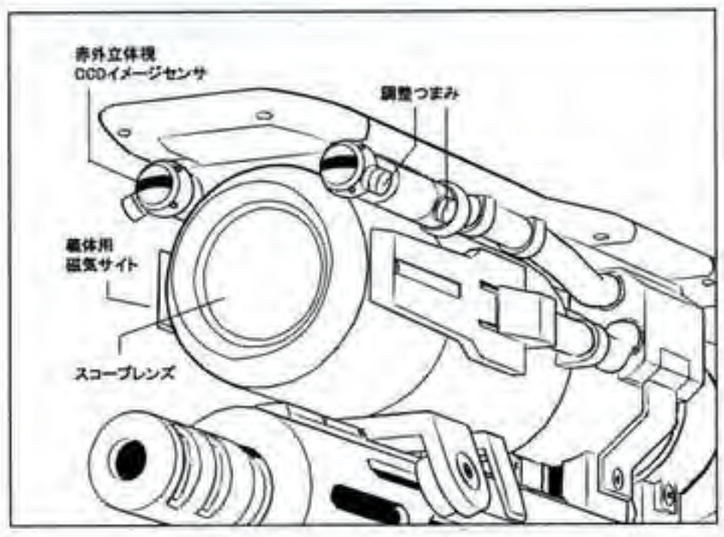
スナイパー義体　Sniper Cyborg

最終的なアニメーション設定ではなく、私の原案になります。
こちらも竹内監督のラフがあり、それをまとめた形です。



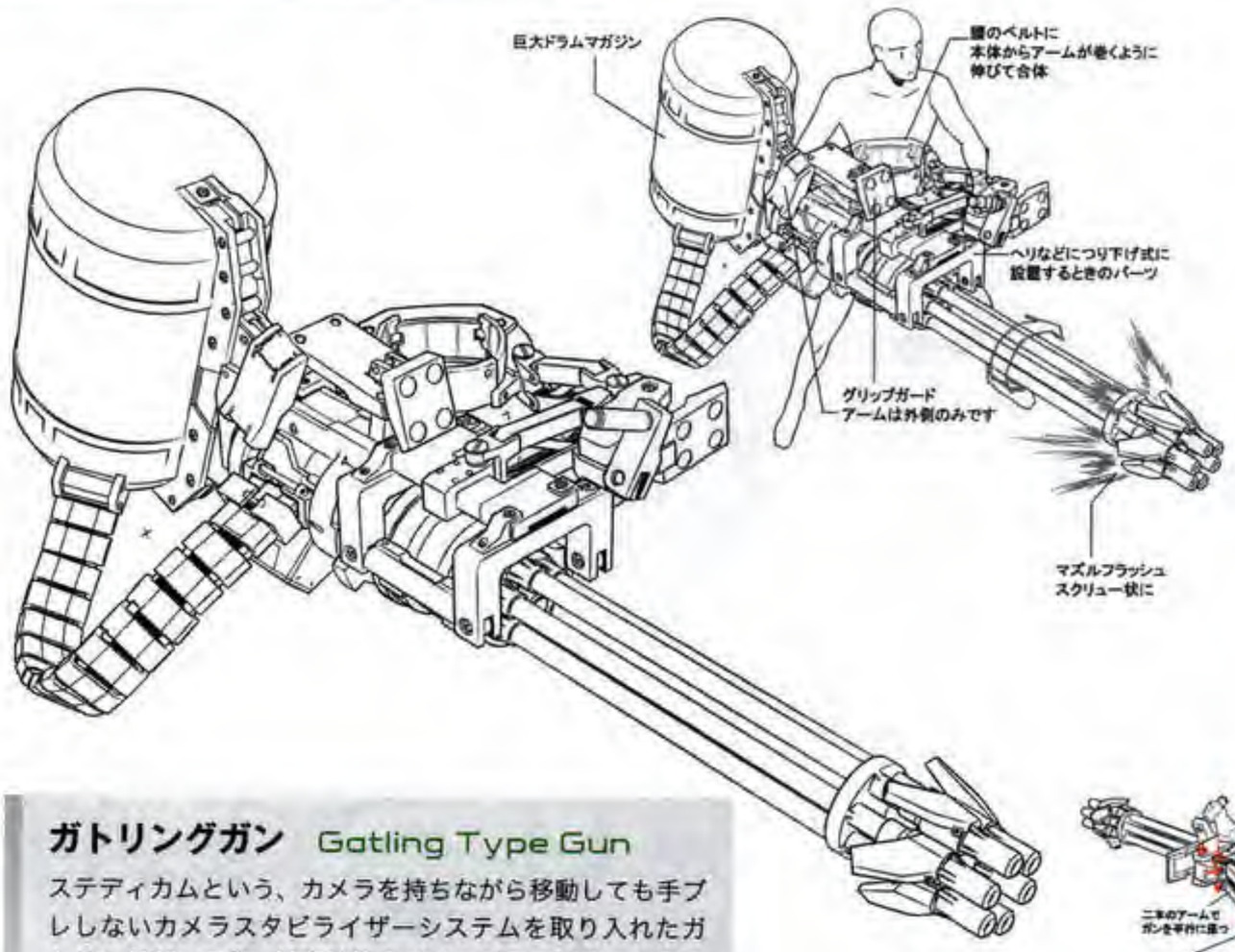


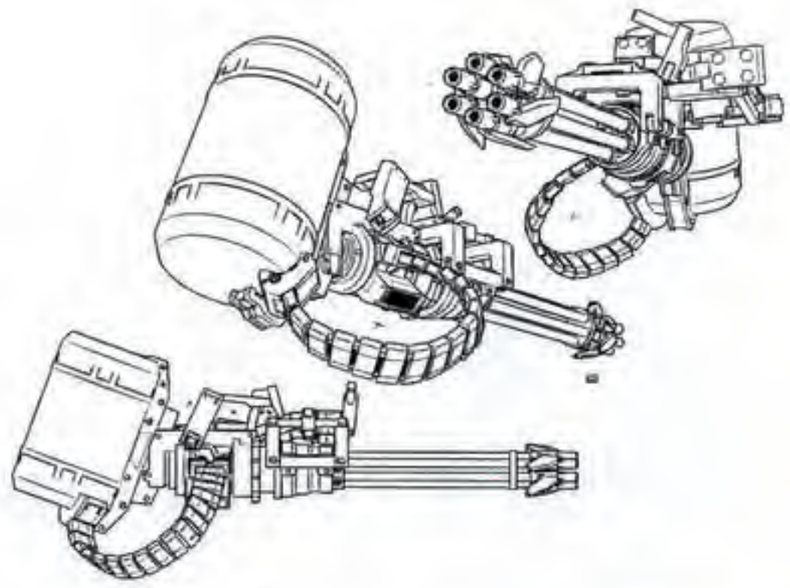


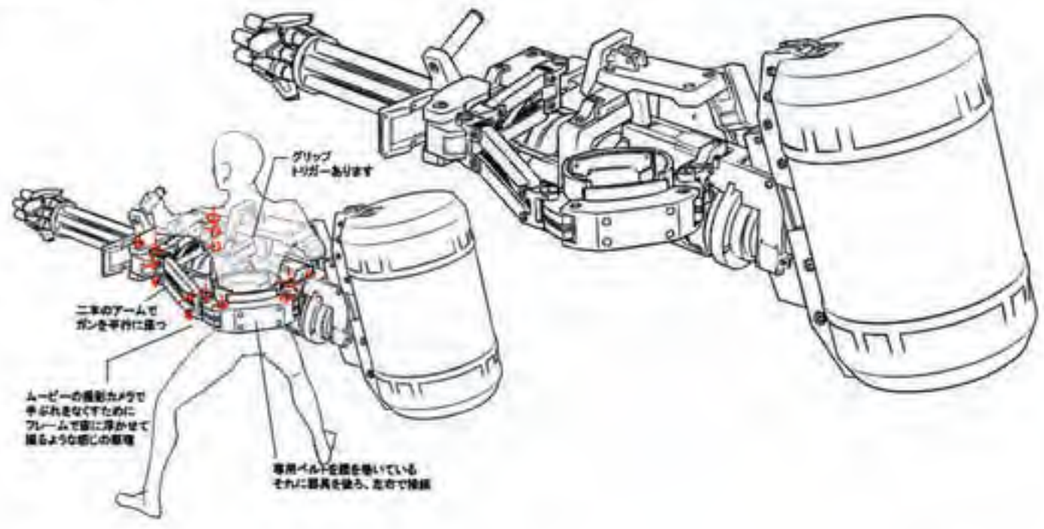


アサルトライフル　Assault Rifle

現代に存在するアサルトライフルをベースに、最初の劇場版『GHOST IN THE SHELL / 攻殻機動隊』に登場する、センスドスナイパーライフルのギミックを取り入れました。攻殻にはアーカイブが多いので、勉強しながらデザインしていた気持ちです。

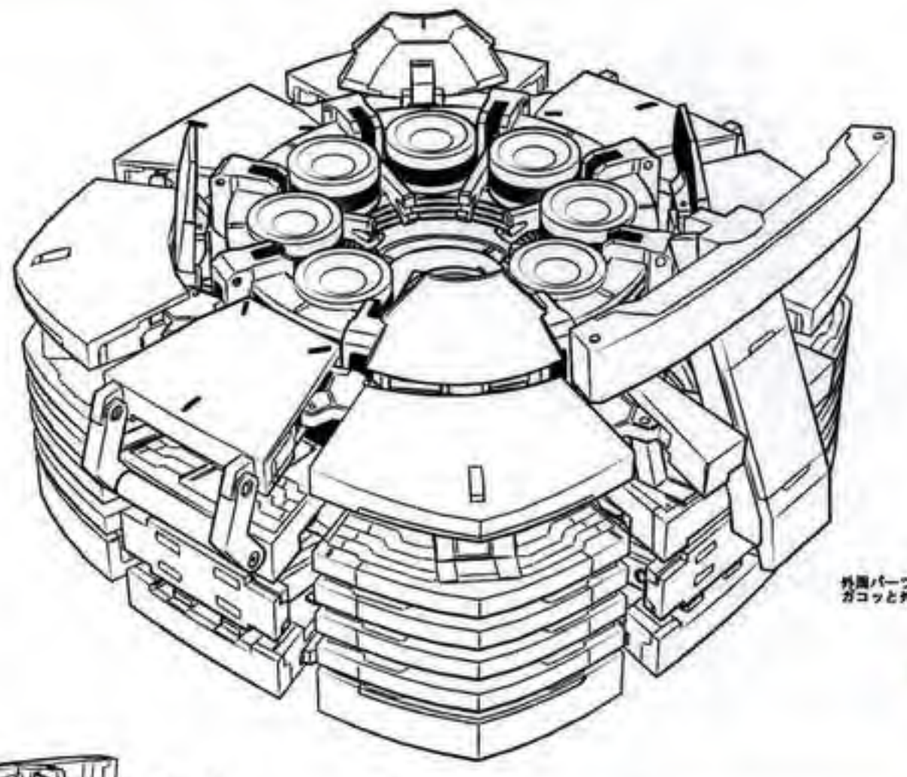


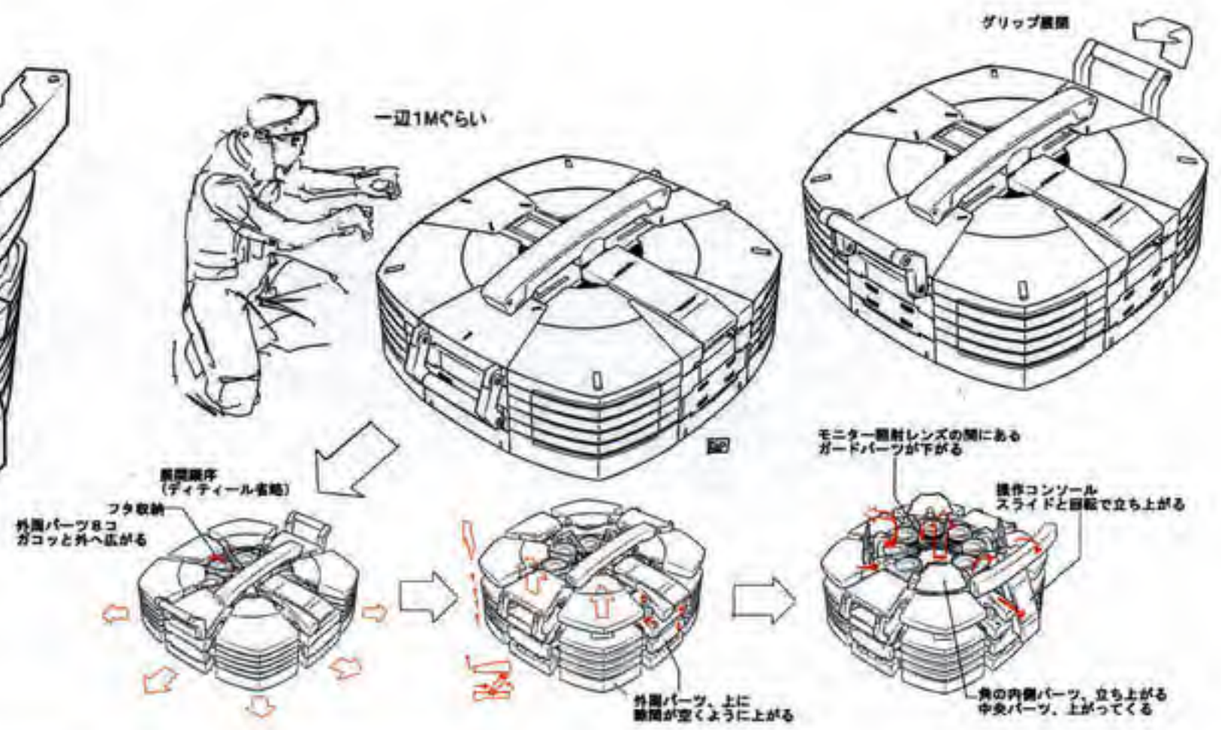


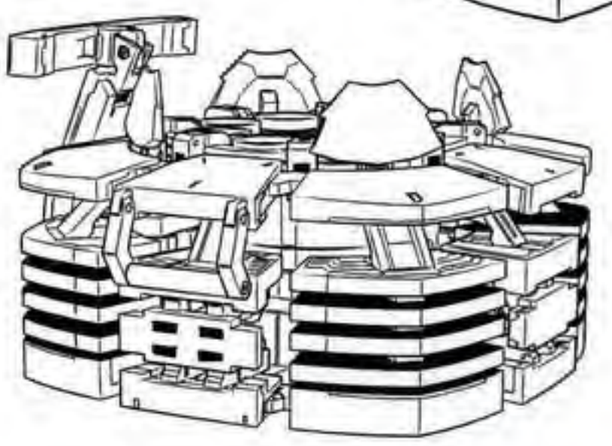


ガトリングガン Gatling Type Gun

ステディカムという、カメラを持ちながら移動しても手ブレしないカメラスタビライザーシステムを取り入れたガトリングガンです。竹内監督のイメージラフがあったのですが、ステディカムの構造を知らなかったので、バランスや持ち方などで苦労し、border:2のお仕事で一番ラフを重ねた設定でした。

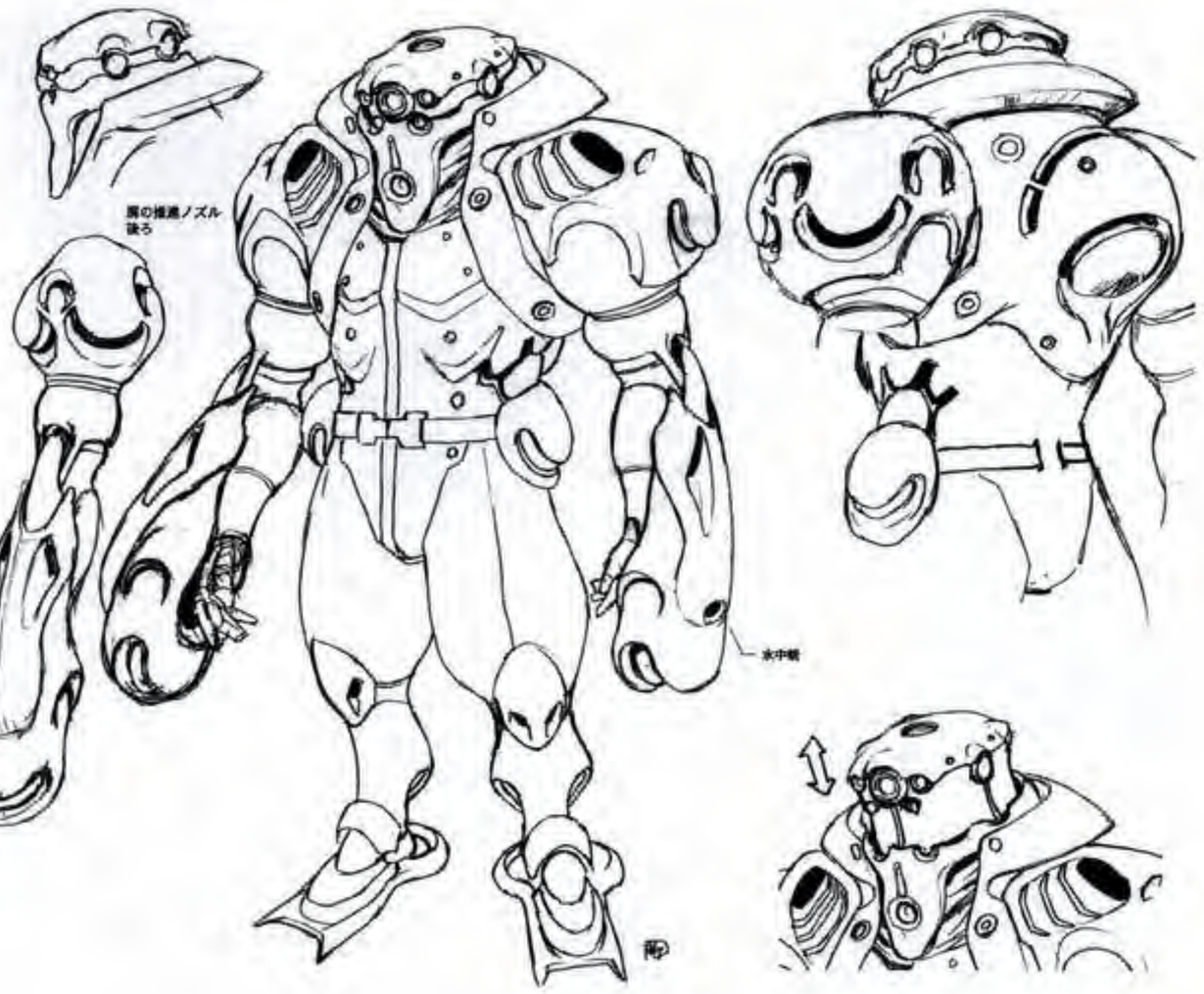






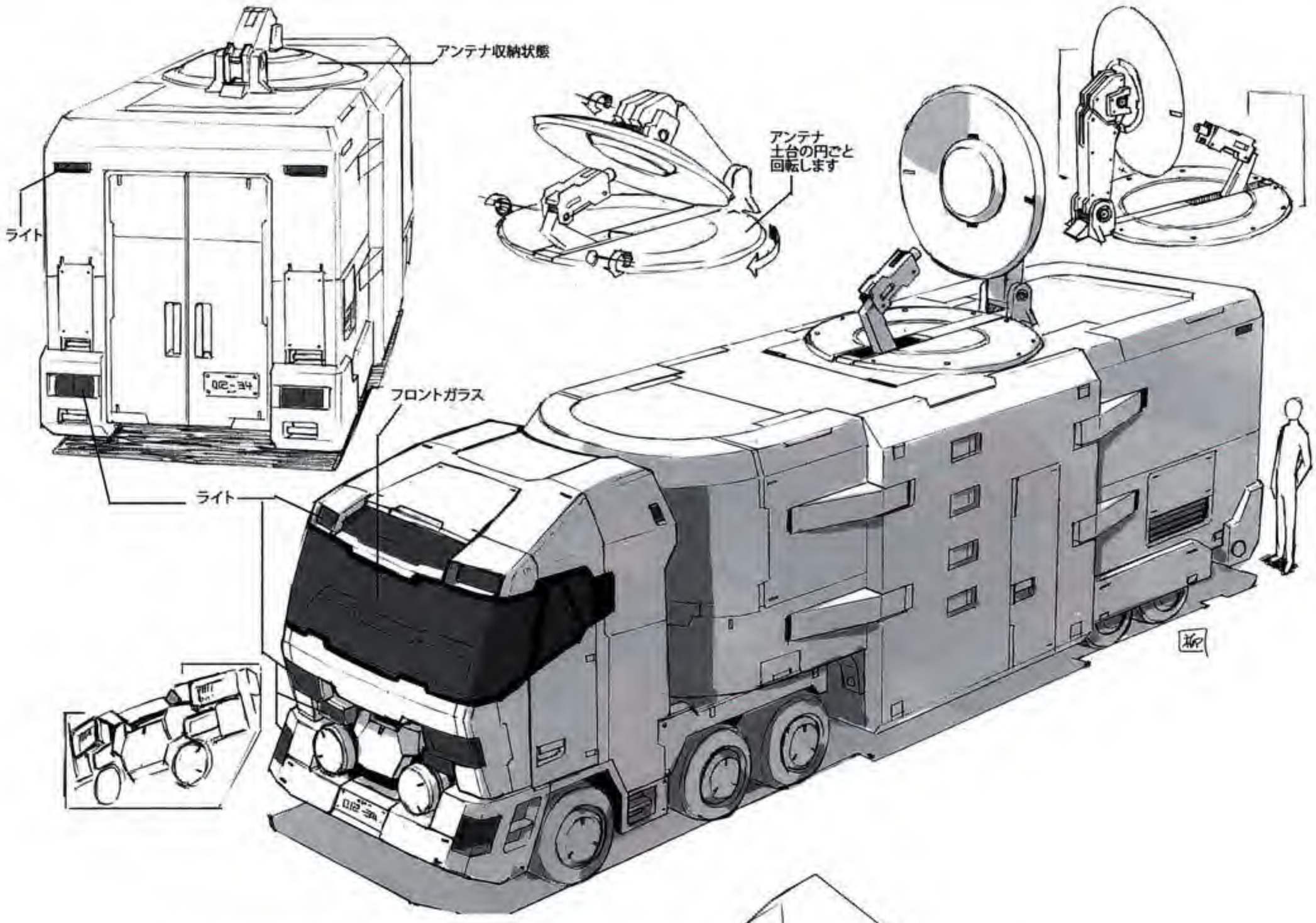
軍事用モジュール

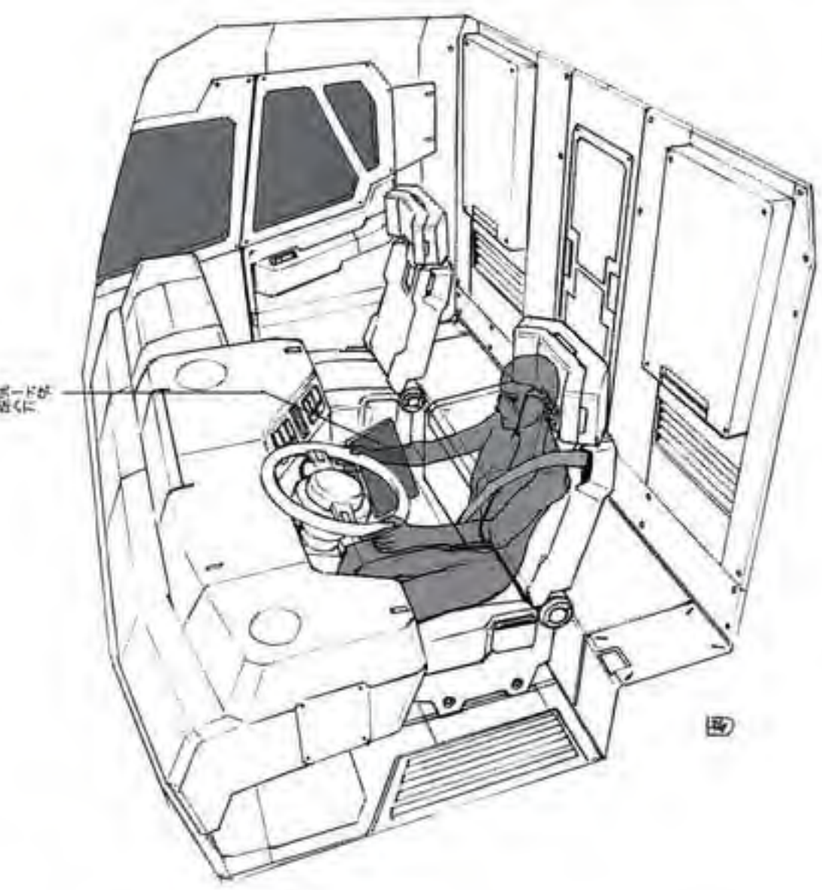
竹内監督のコンテ上のイメージがあったので、それを元に3DCGでギミックを再現して線画を抽出し、ディテールを加えて設定にしました。

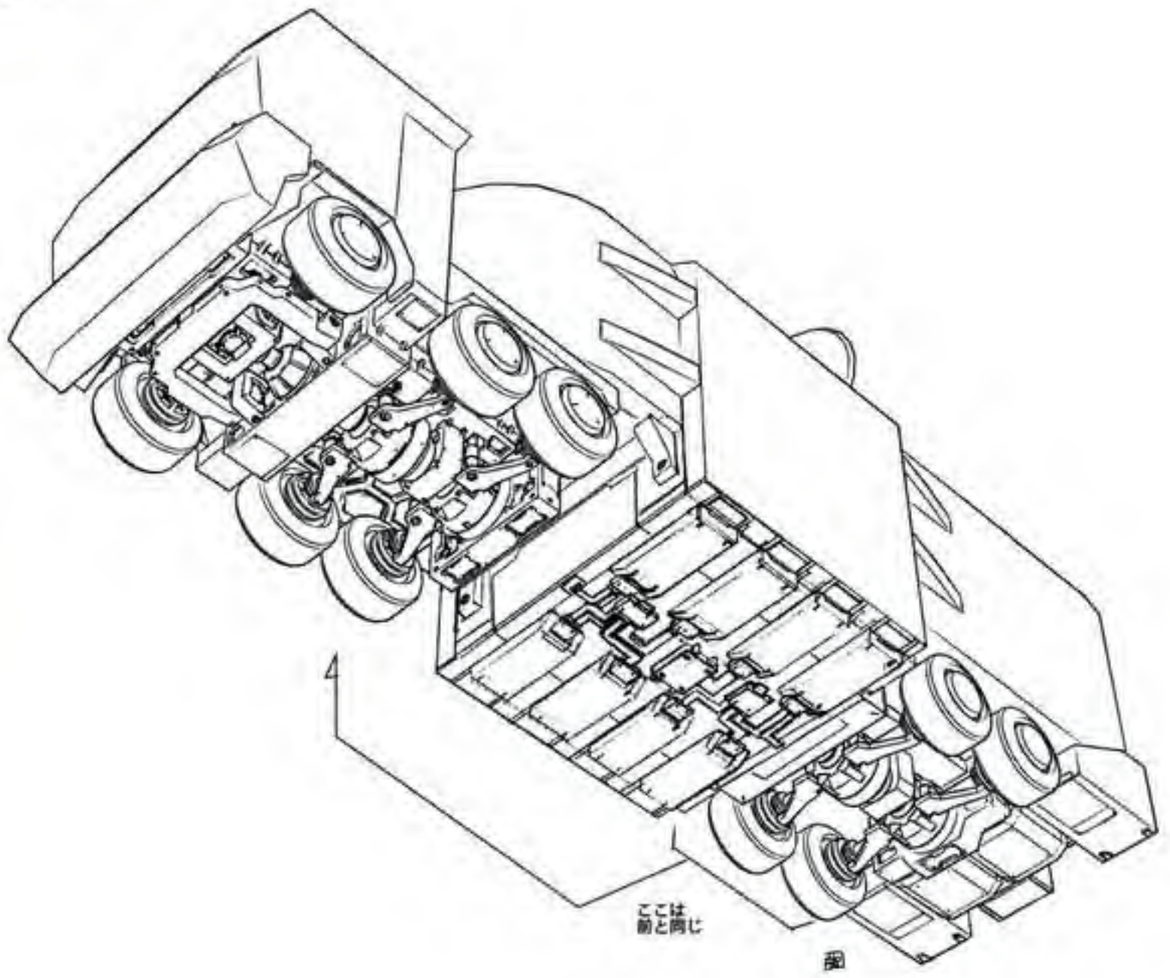


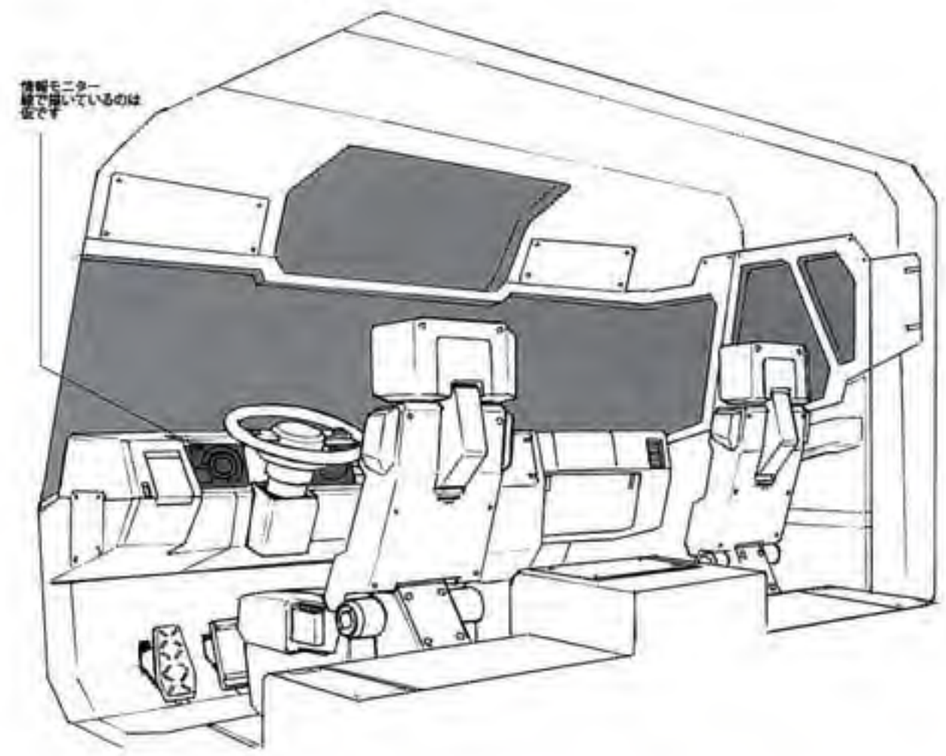
武装した兵士（水陸両用）
Armed Soldier

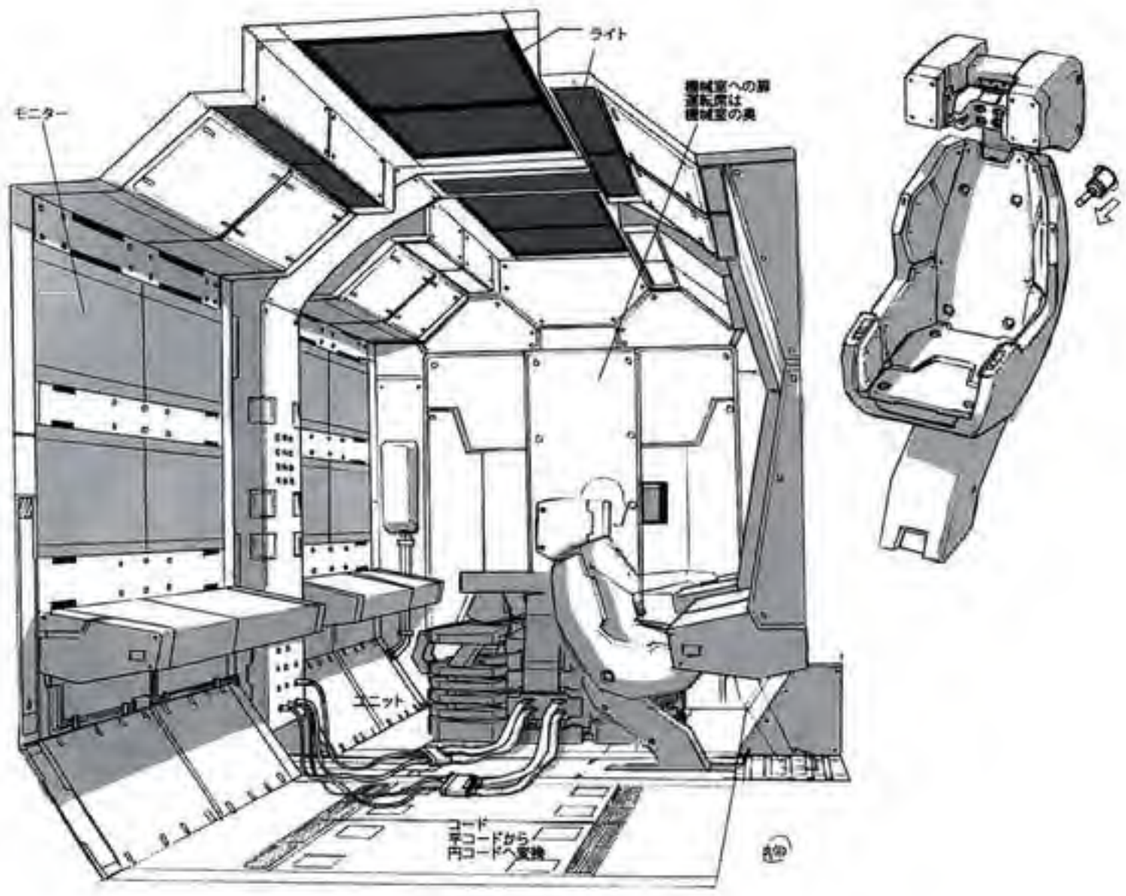
こちらも竹内監督のイメージラフがあり、そのまま設定をクリーンアップしました。自分の中にはないデザインを描くのは本当に勉強になりました。











通信車

コンテ上、最後にひっくり返ってボディ下面が見えるので、
ディテールをぎっちり加えました。

ロジコマと同系統の戦闘メカ

この作品でゼロからデザインした唯一の四脚戦闘メカです。運機を、現場で無理やり戦闘用に改造したというコンセプトです。なので色もオレンジにしました。普段はボールが回転して移動しますが、悪路になるとボールの周囲から爪が出て歩けるシステムです。実際にあったらいいなと思います。

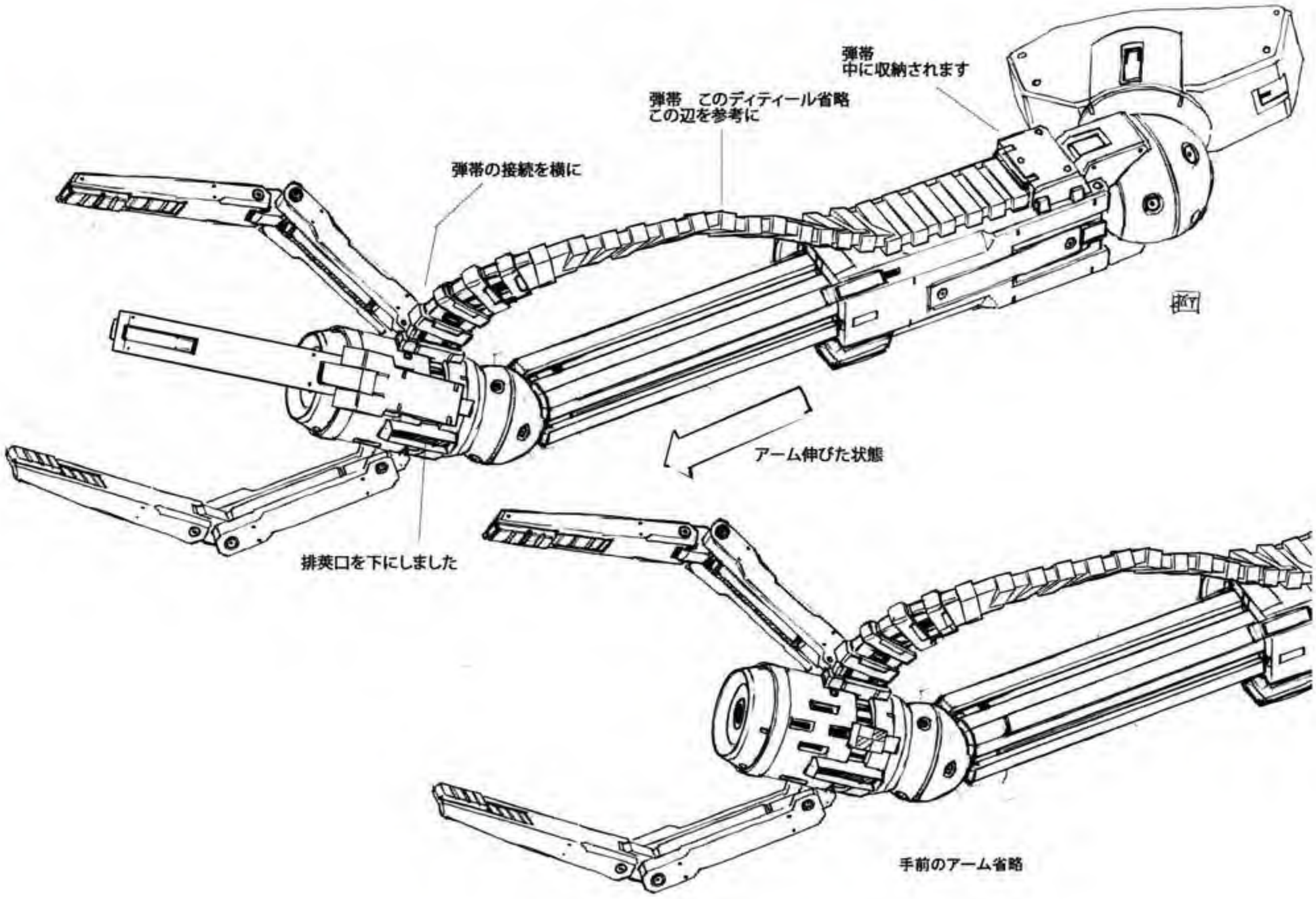
左のアーム省略

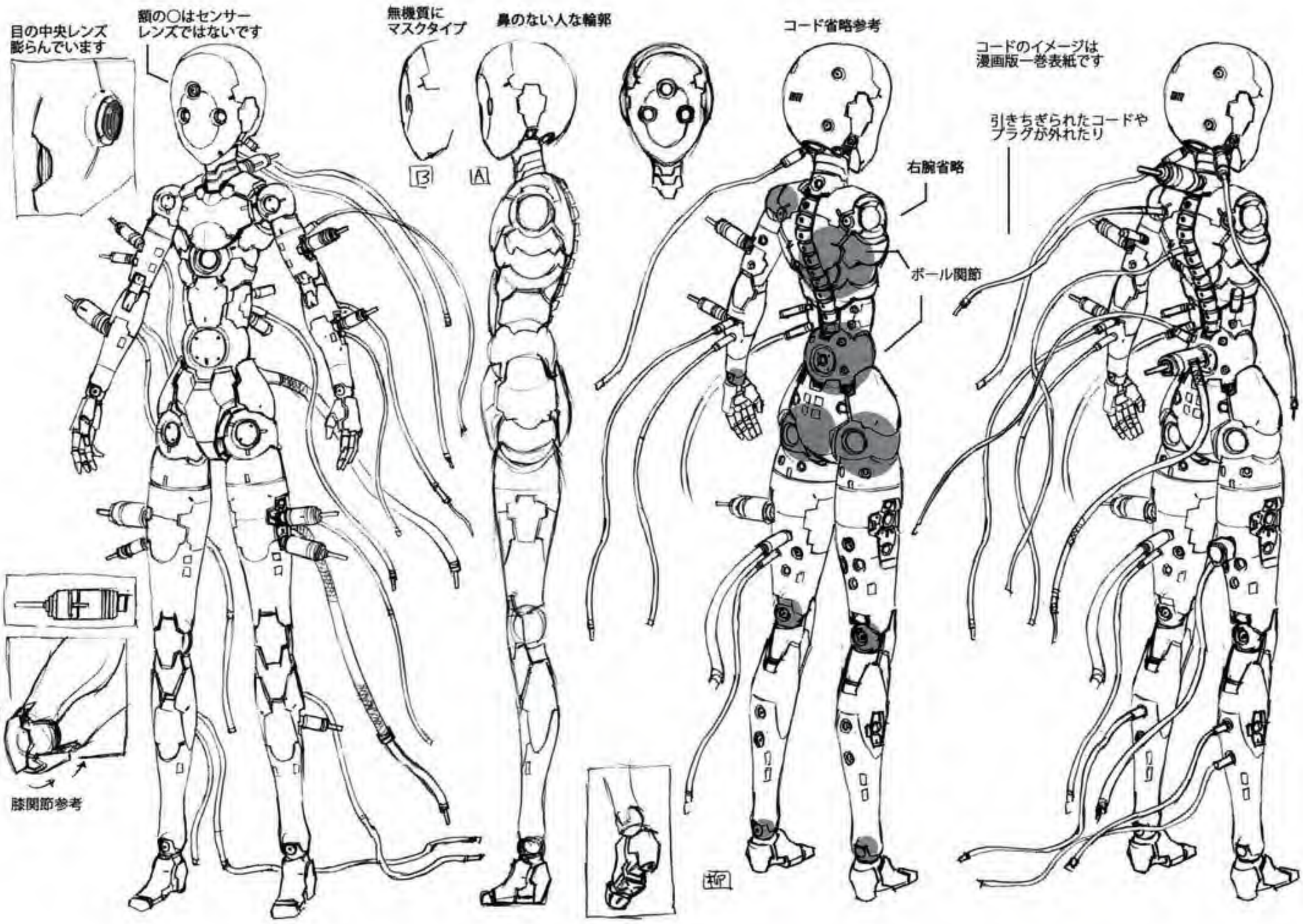
ライト

右の脚 省略

この辺のディティール
別紙参考

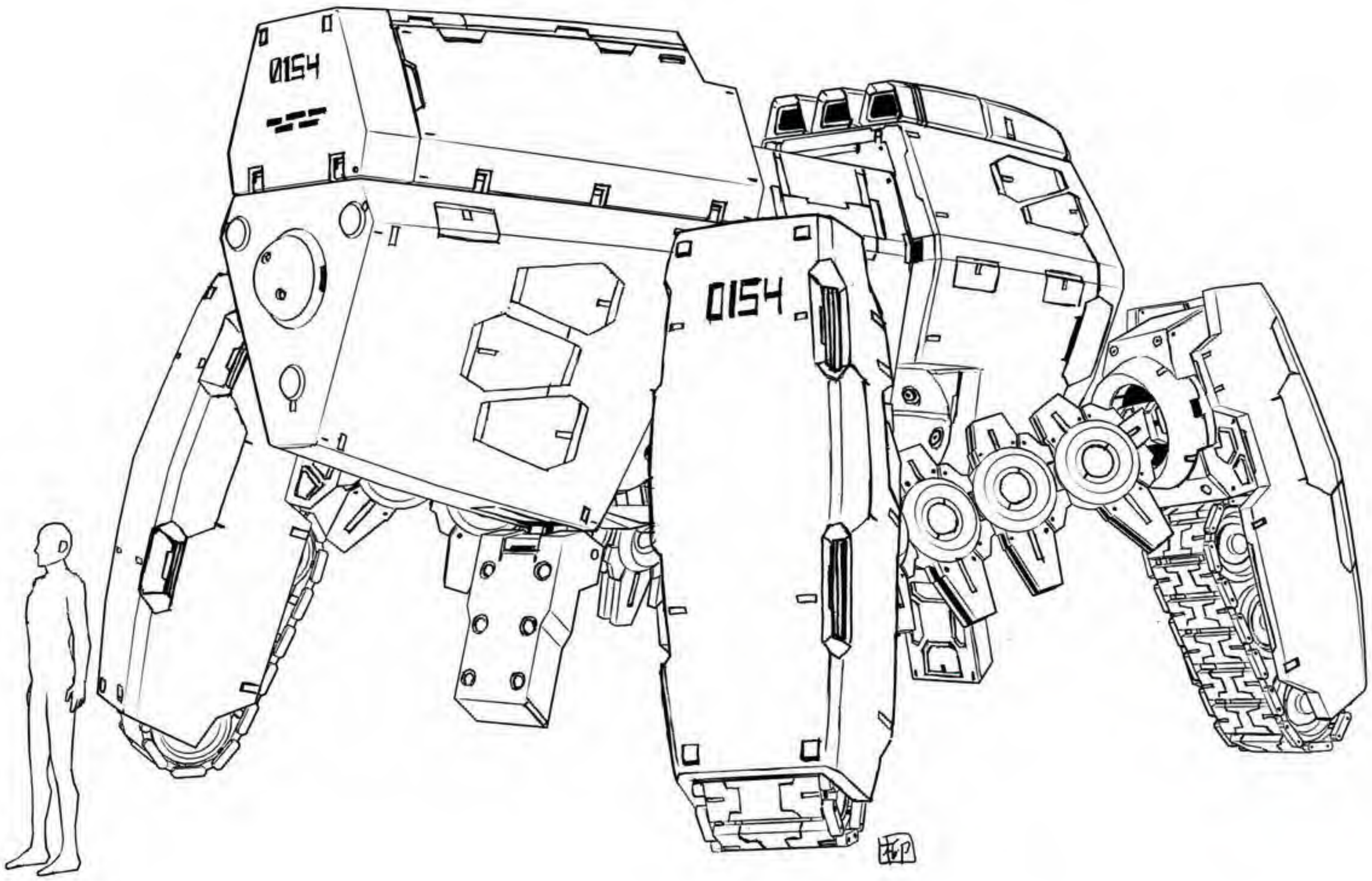
頭部パーツ後部ディティール

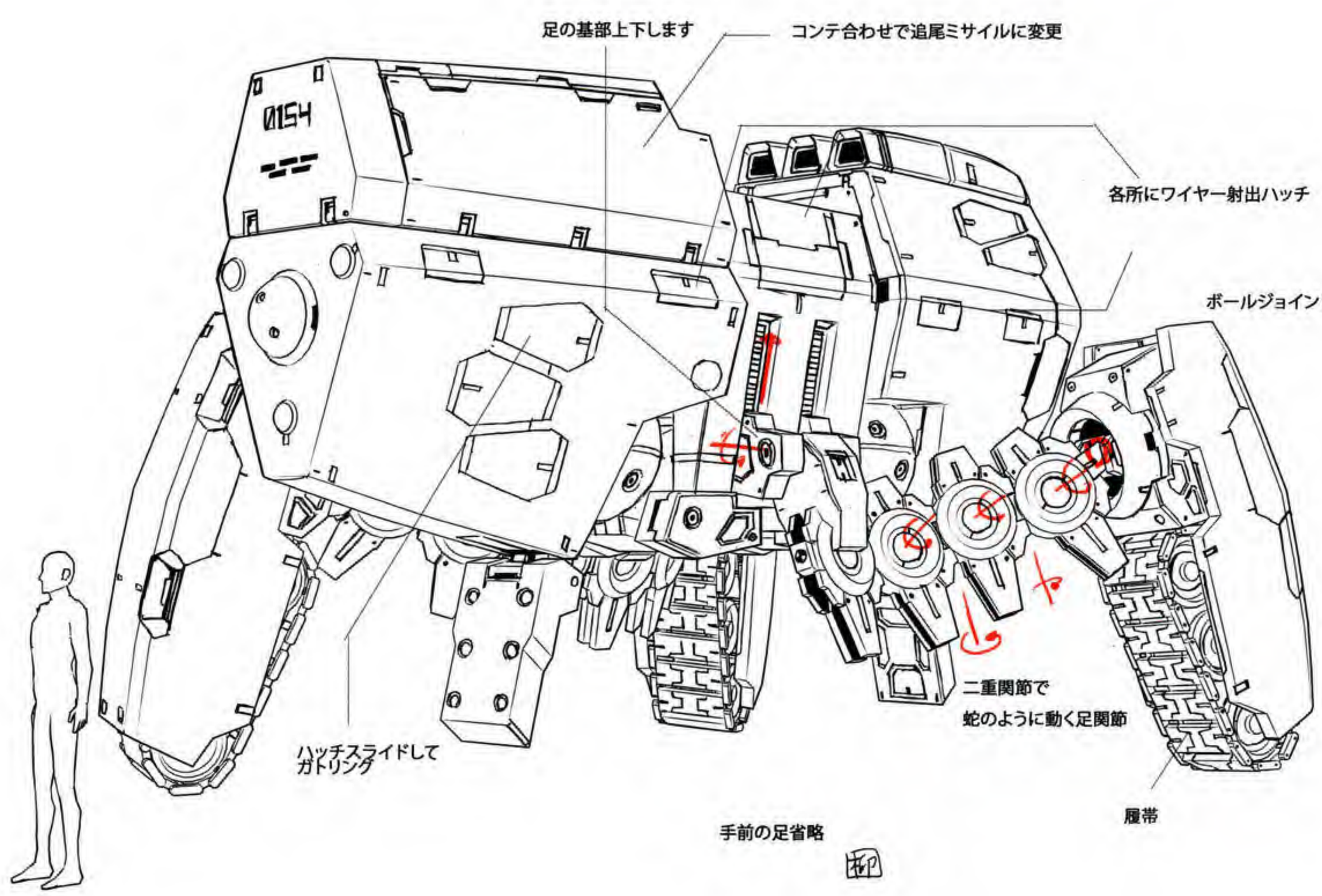


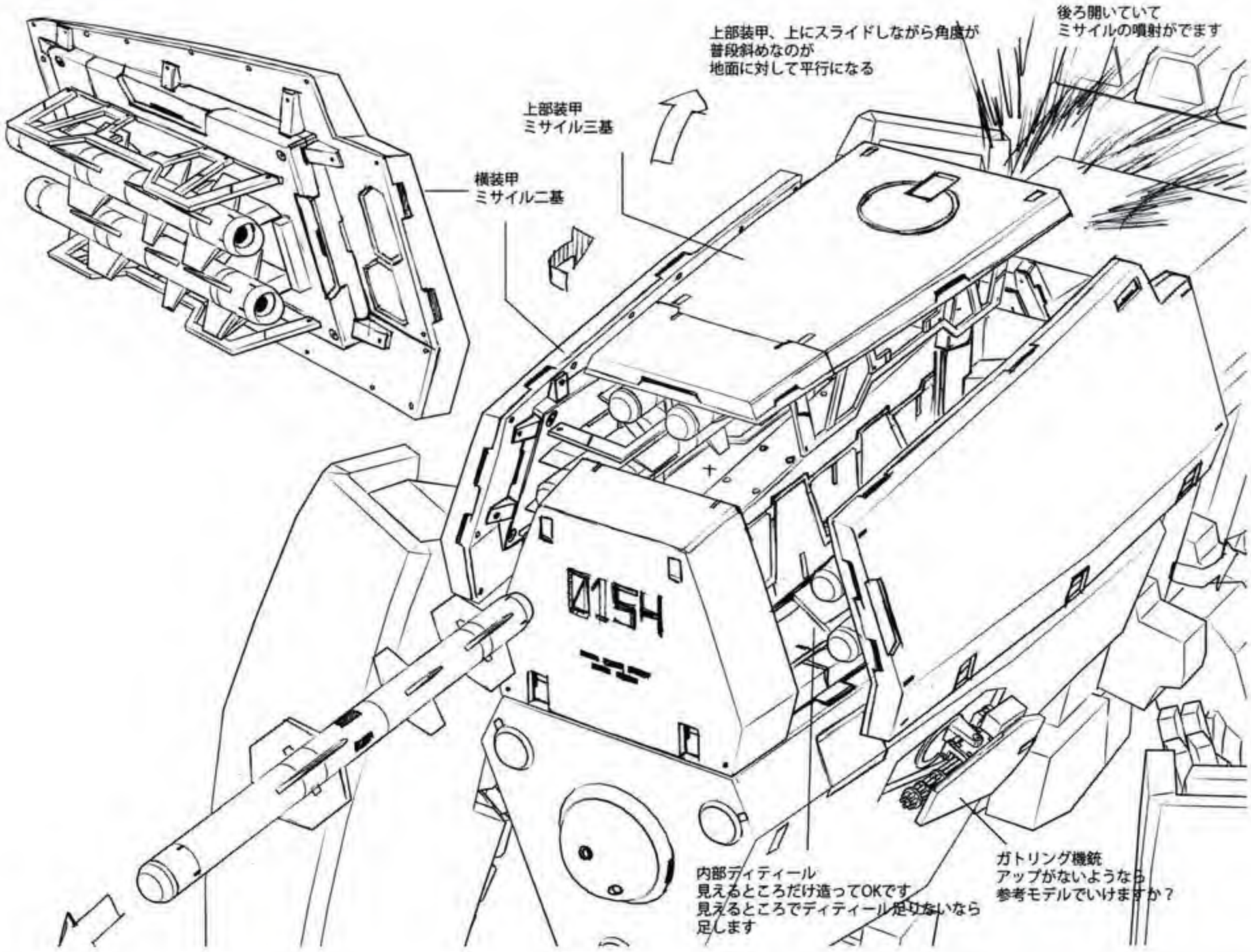


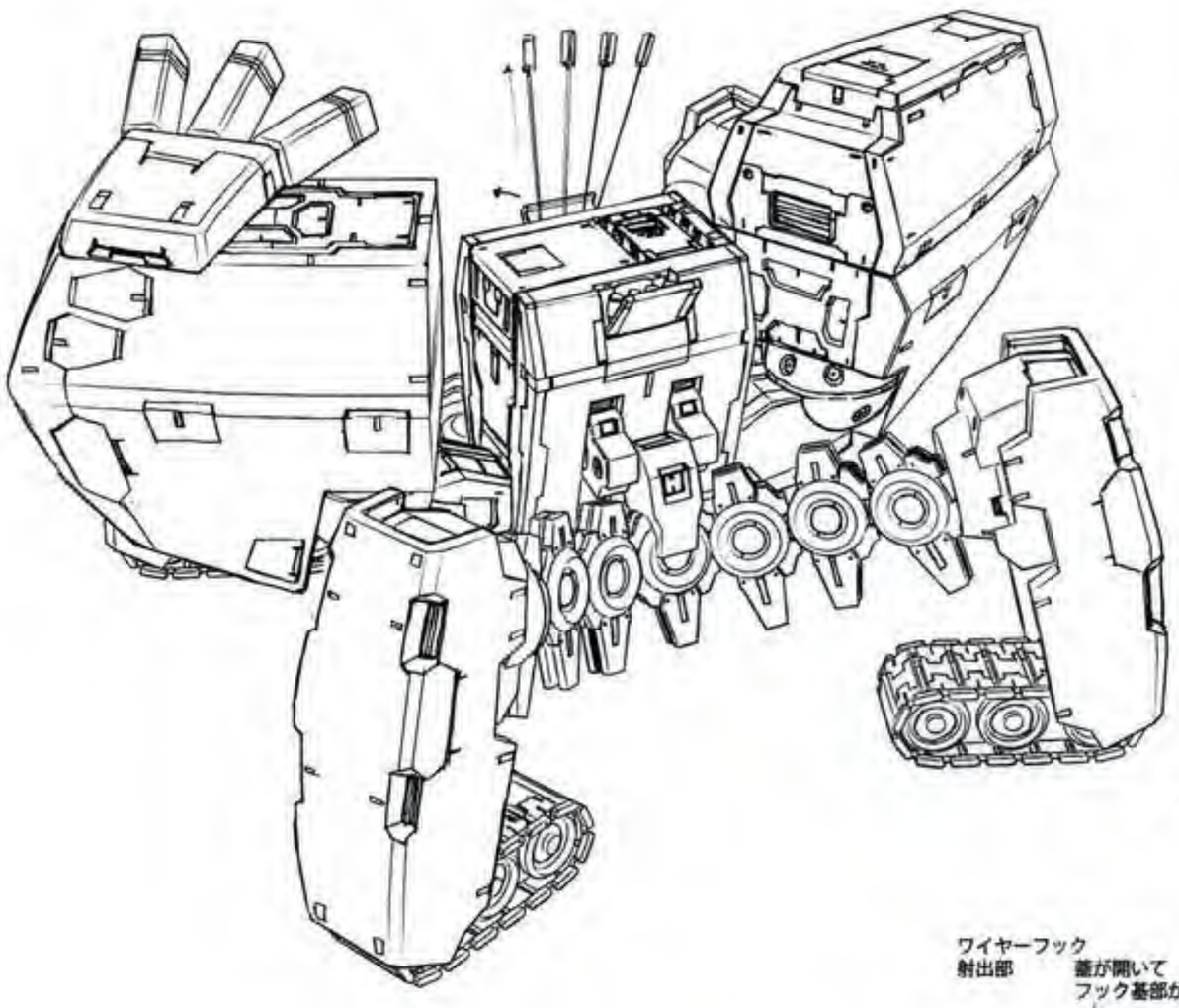
思考戦車の義体 Think Tank's Cyborg

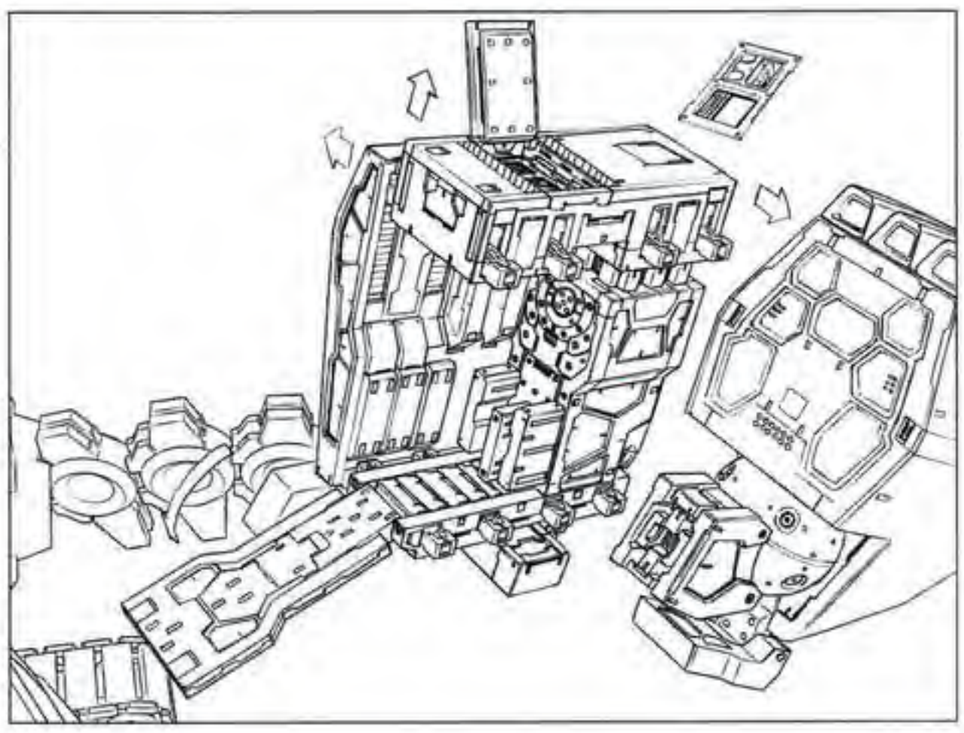
中身が女の子ということで、このようなバランスに。無機質でありながら、どこか哀しげで憎めないバランスの顔を目指しました。ディテールは原作コミック『攻殻機動隊 THE GHOST IN THE SHELL』の表紙を参考にしました。

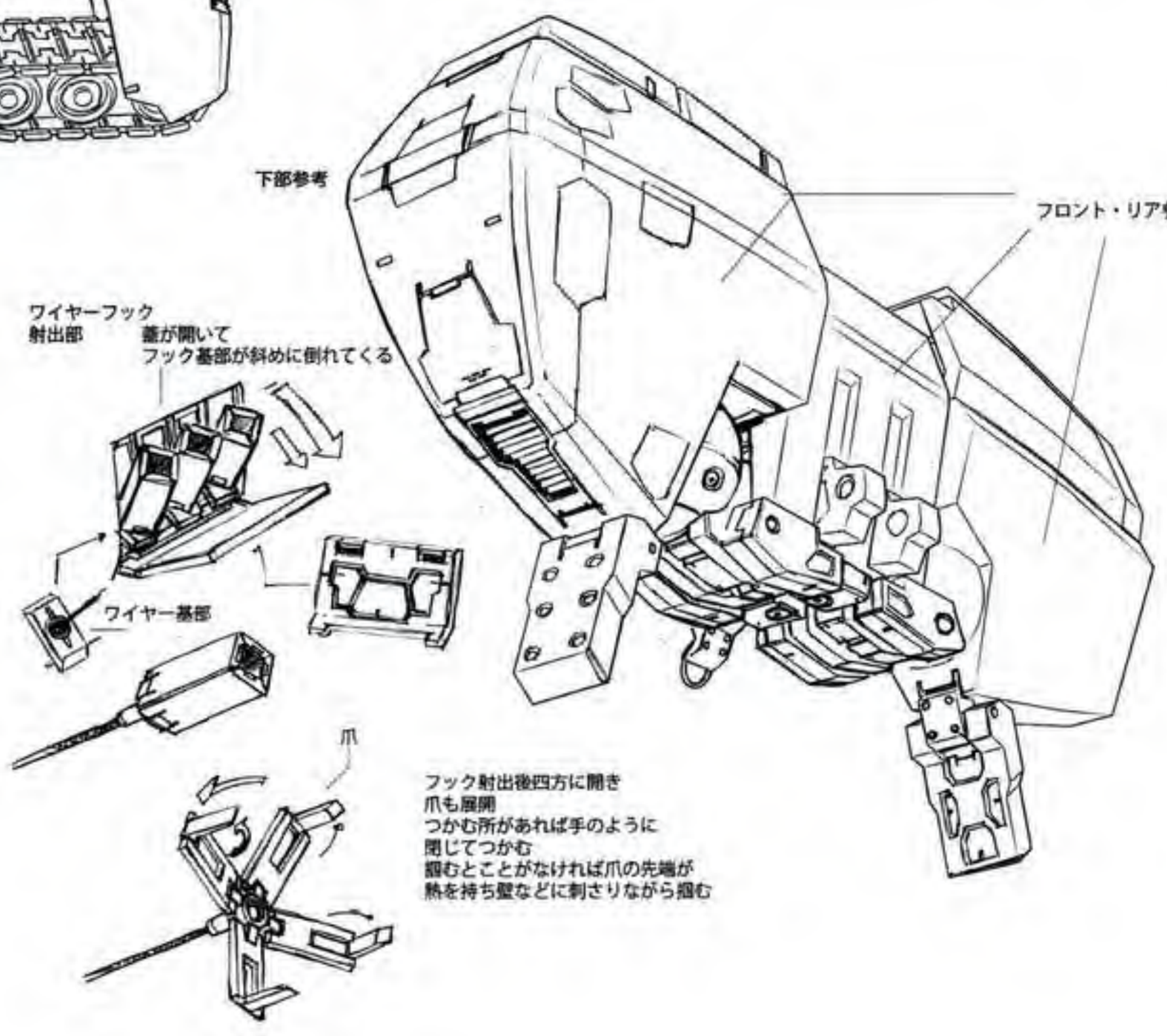

0154
0154


足の基部上下します
コンテ合わせで追尾ミサイルに変更
0154
各所にワイヤー射出ハッチ
ボールジョイント
ハッチスライドして
ガトリング
二重関節で
蛇のように動く足関節
履帯
手前の足省略









思考戦車 Think Tank

士郎正宗先生のラフ原案があります。全体シルエットはそのままです。武装や内部ギミックをこちらで考えました。このあたりはストーリーやコンテが進むにつれて変わる部分なので、他の部署と同時進行のデザイン作業となり、期間も長かったです。

機動戦士ガンダム00

2007年～2009年、ファーストシーズンとセカンドシーズンに渡って放送された、全50話のTVアニメ作品。放送終了の翌年2010年には『劇場版 機動戦士ガンダム00 -A wakening of the Trailblazer-』も公開した。

小説『機動戦士ガンダム 00 ① ソレスタルビーイング』（角川スニーカー文庫）口絵

CG work：島田フミカネ

小説『機動戦士ガンダム 00 -A wakening of the Trailblazer-』
（角川スニーカー文庫）口絵

「G-ROOMS」第9回掲載イラスト
（劇場版 機動戦士ガンダム00 -A wakening of the Trailblazer- 公式ホームページ内）

小説『機動戦士ガンダム 00 セカンドシーズン ② 無垢なる歪み』
（角川スニーカー文庫）口絵

『月刊ガンダムエース 2008年5月号』ピンナップ用イラスト

小説『機動戦士ガンダム 00 セカンドシーズン ④ アニュー・リターン』
（角川スニーカー文庫）口絵
Finish CG work：海老川兼武

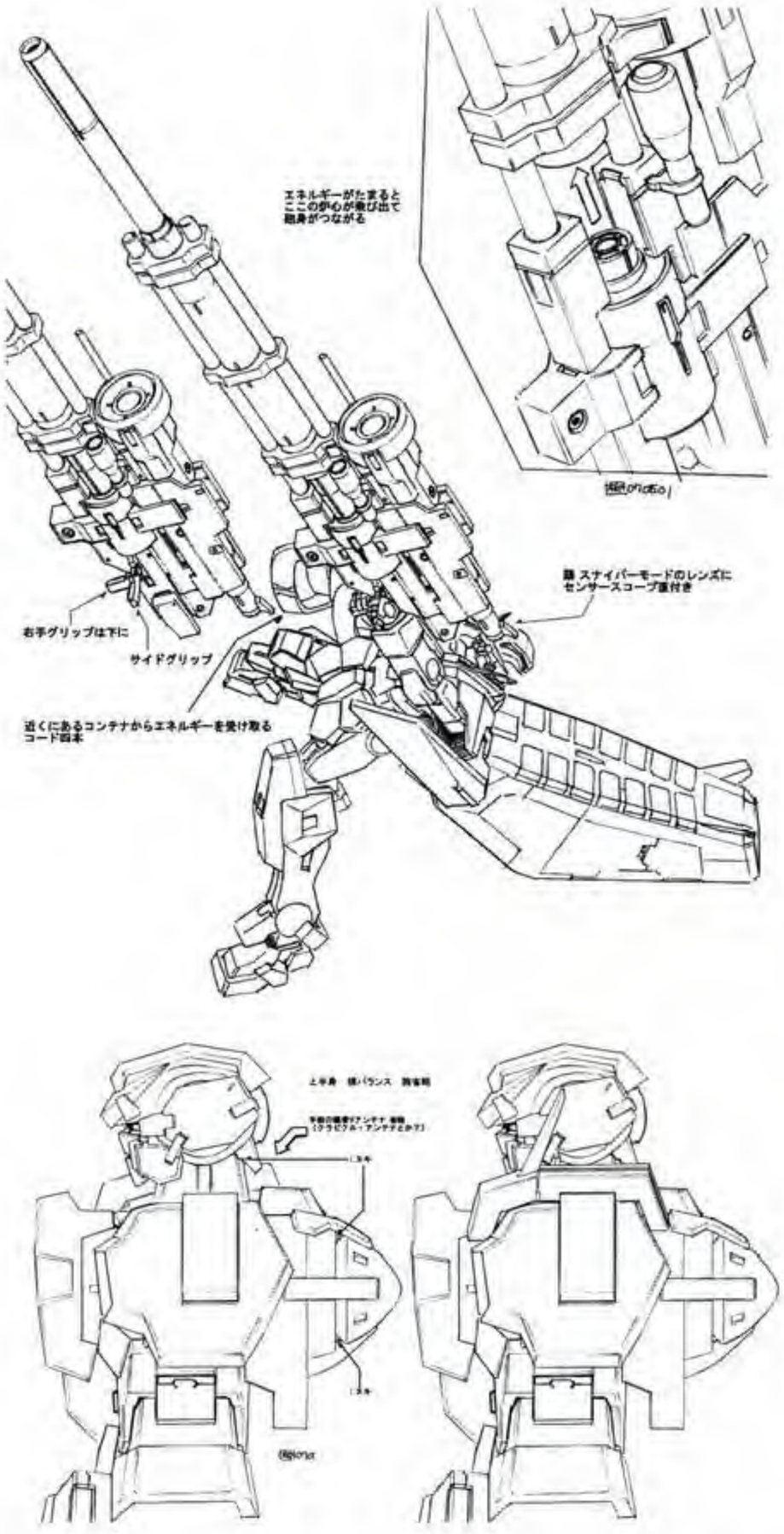
ガンダム00では主に小説や外伝でイラストを描かせていただきました。小説第一巻口絵では初めて4機を一枚に描くということで、思いきって友人である島田フミカネ氏にカラーをお願いしました。さすがのカラーセンスで家宝の一枚になりました。イラストではディテールを足していいので、線画は好きな作業です。色塗りは……苦手です。海老川兼武氏にいろいろアドバイスをいただきながら、完成させたものが多いです。

『機動戦士ガンダム 00P Vol.3』（アスキー・メディアワークス）表紙イラスト

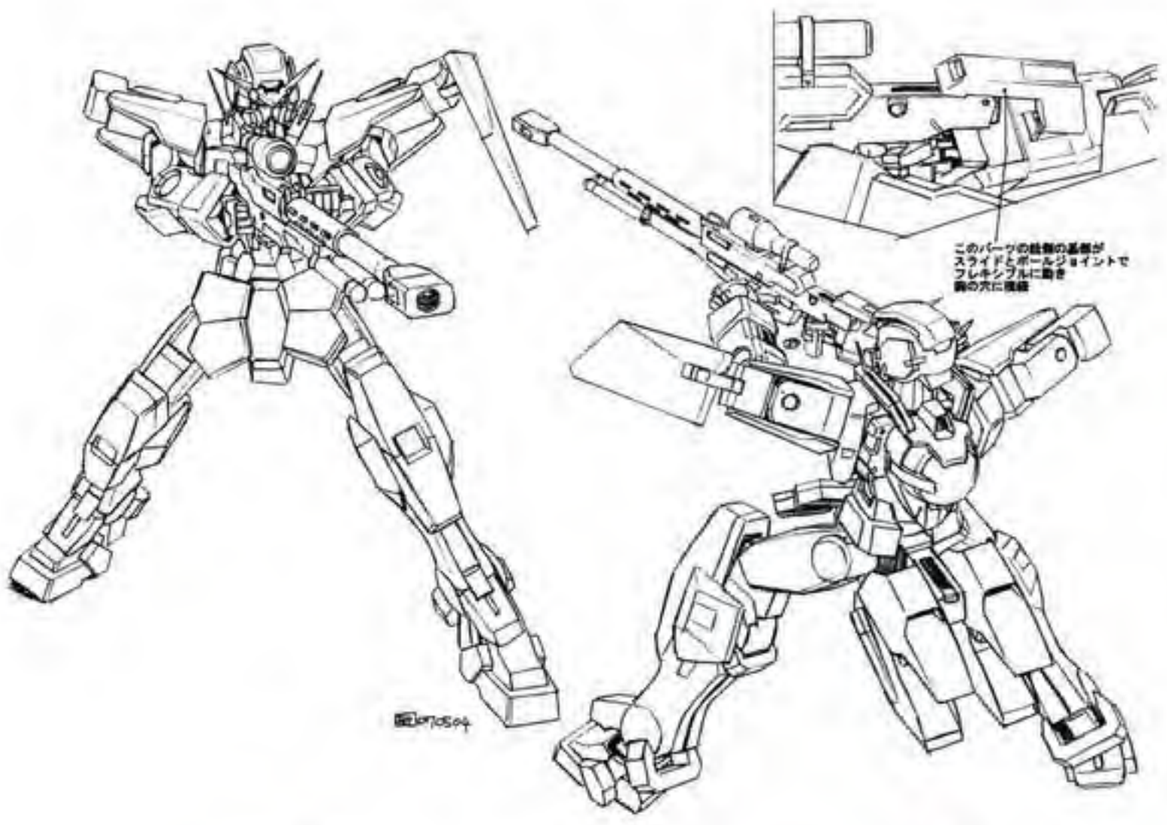
ガンダムデュナメス GUNDAM DYNAMES

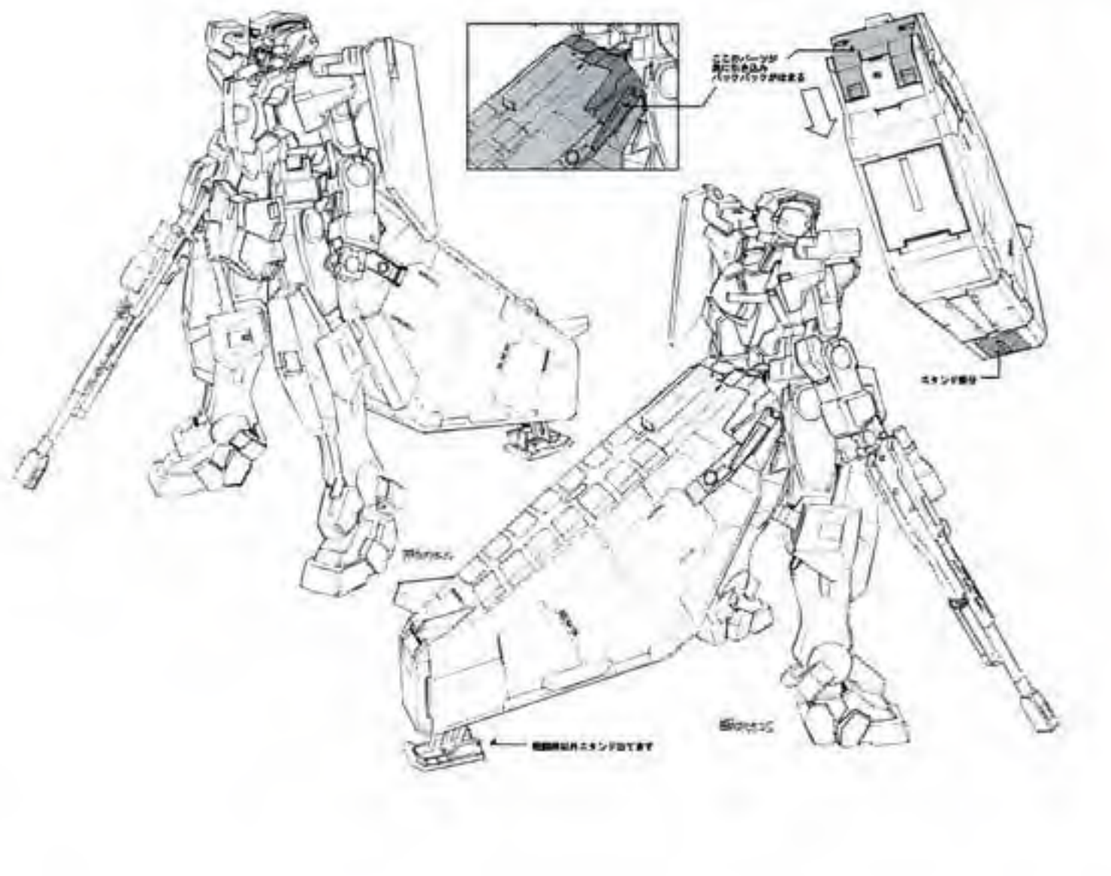
海老川兼武氏がデザインしたガンダムエクシアをベースに、射撃タイプMSとしてデザインしました。防御シールドや、各種オプション、さまざまな銃を扱うことは、オーダー段階ですでにあり、それら多様な要素をまとめて自然に1体のMSに見えるようにデザインしました。

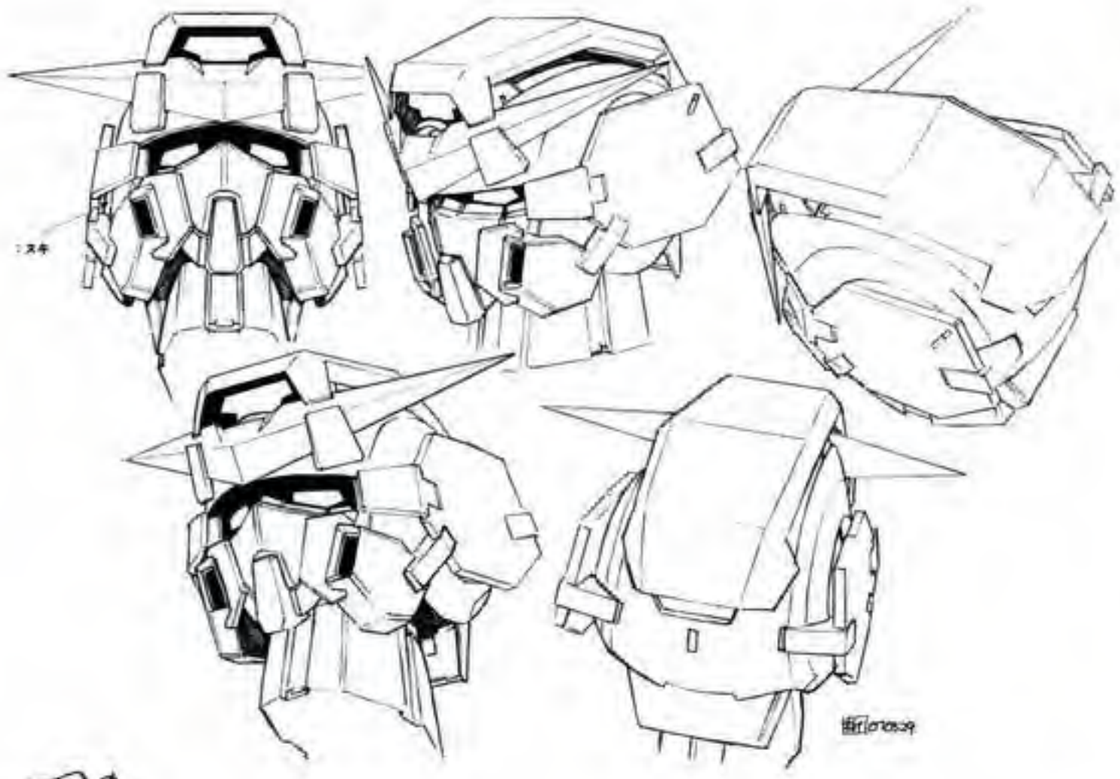
○第二設備　ライフル省略

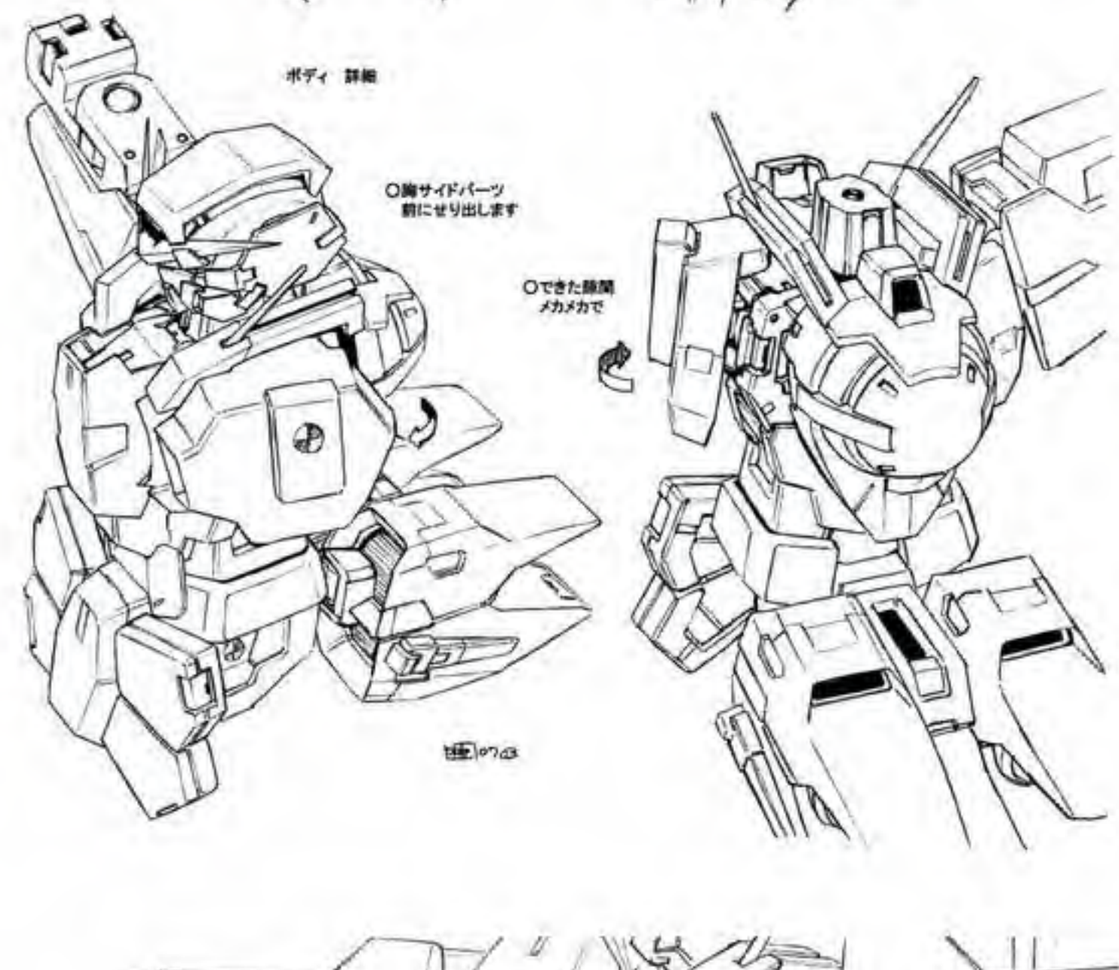

エネルギーがたまると
ここの穴が飛び出て
胴身がつながる
腰 スナイパーモードのレンズに
センサースコープ装付き
お手グリップは下に
サイドグリップ
近くにあるコンテナからエネルギーを受け取る
コード四本

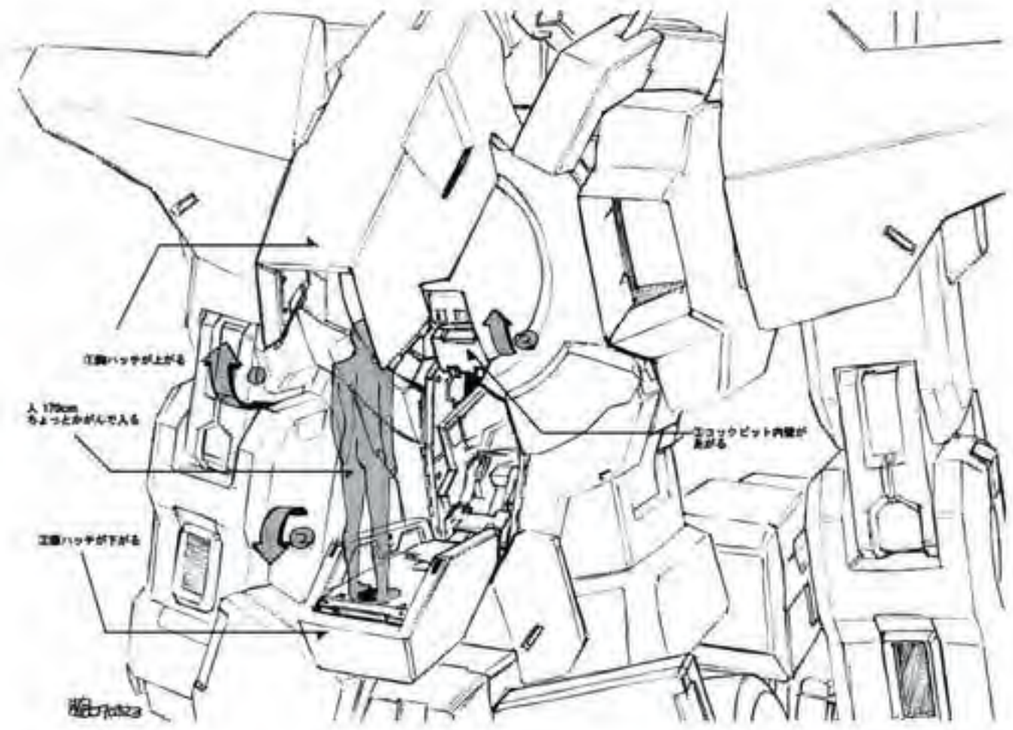
上半身 横バランス 背面図

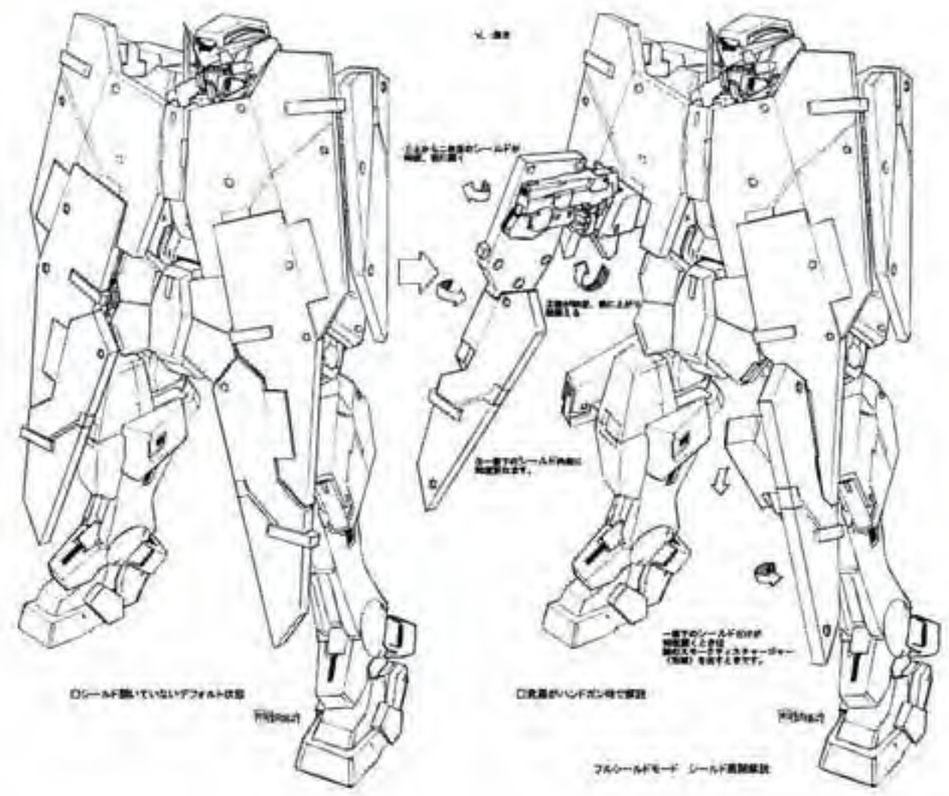

このパーツの肘側の基部が
スライドとボールジョイントで
フレキシブルに動き
肩の穴に接続


ここのシールドが
あたかも3人
バックパックが付ける
スタンド部分
機動時以外スタンドです



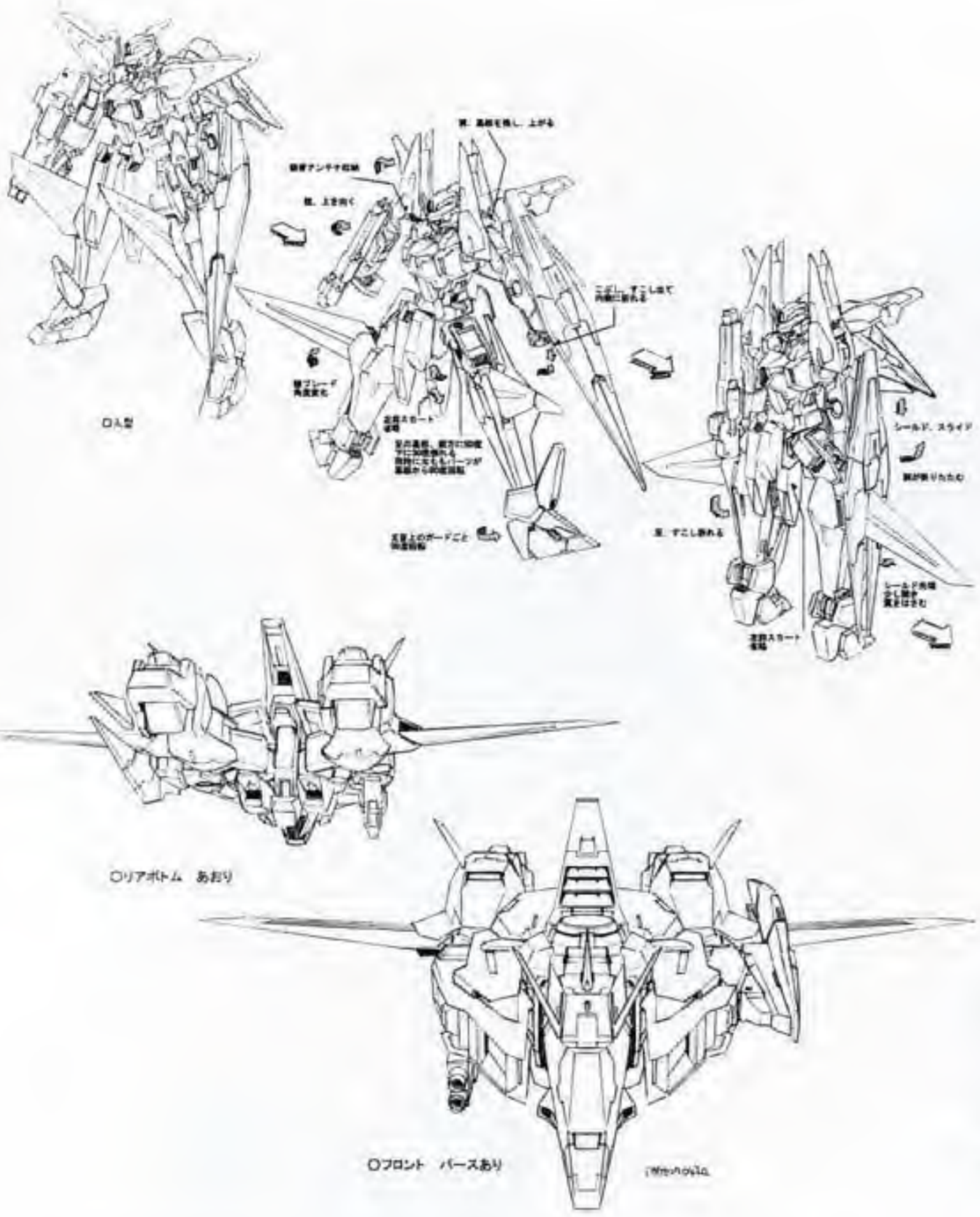

ボディ 詳細
○胸サイドパーツ
前にせり出します
○できた隙間
メカメカで

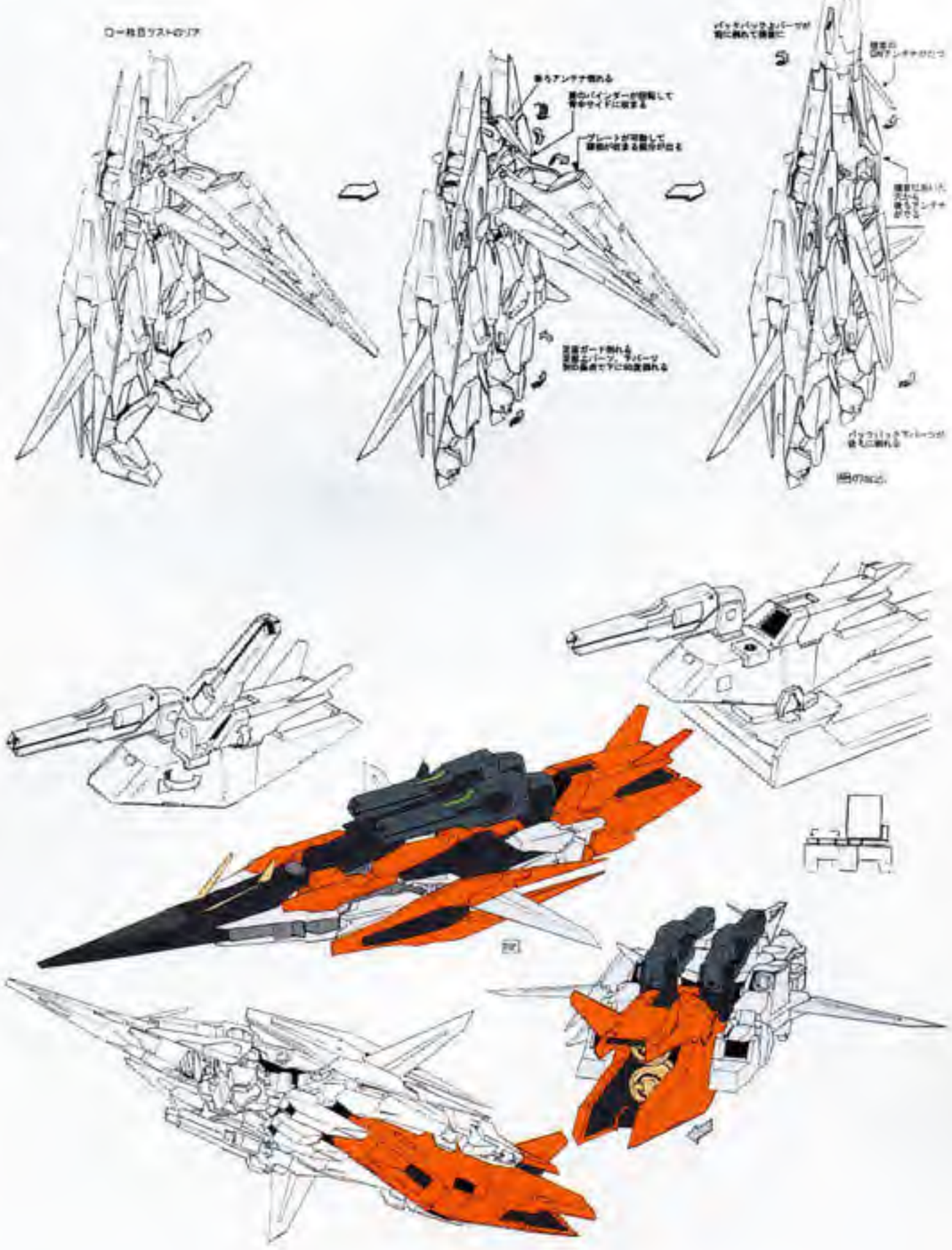

上胸ハッチが上がる
人 170cm
ちょっとかがんで入る
上腰ハッチが下がる
コックピット内壁が
あがる

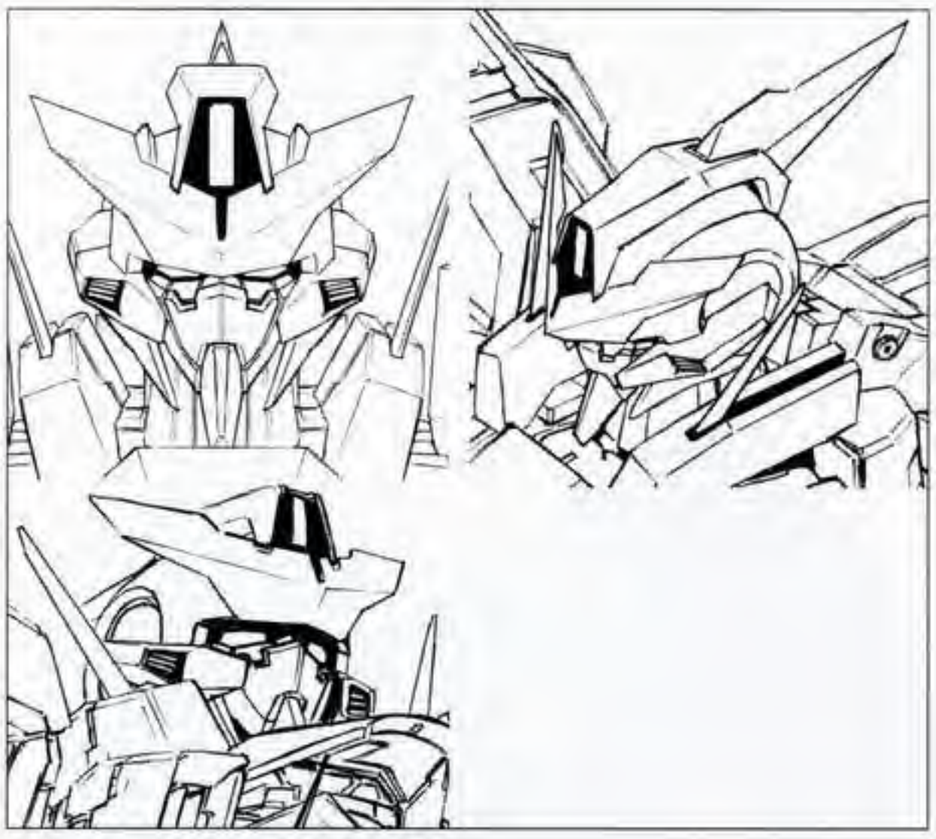

ロシールド開いていないデフォルト状態
ロ武器がハンドガン時で展開
フルシールドモード シールド展開解説

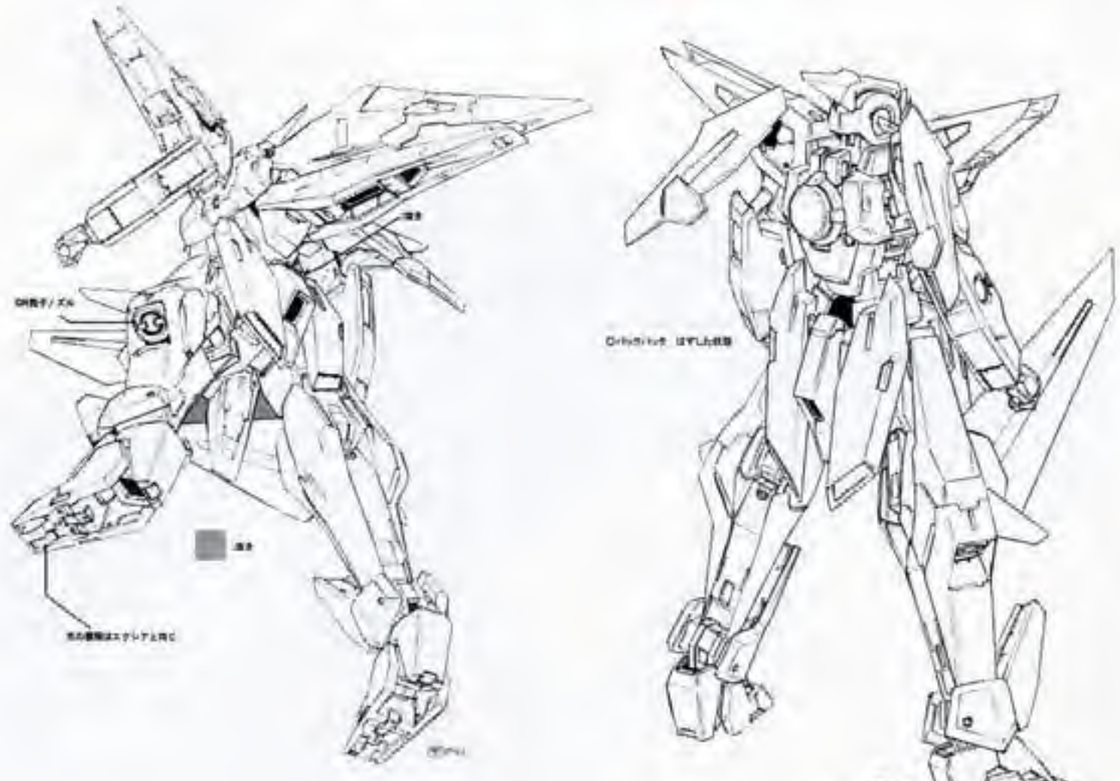
ガンダムキュリオス GUNDAM KYRIOS

飛行形態へ変形する機構をもつMSです。いままであまりない変形方法を模索して、足が外側に90度回転するギミックを考えました。ガンダムデュナメスと同じく、さまざまなオプションが付くことを前提にデザインしてます。

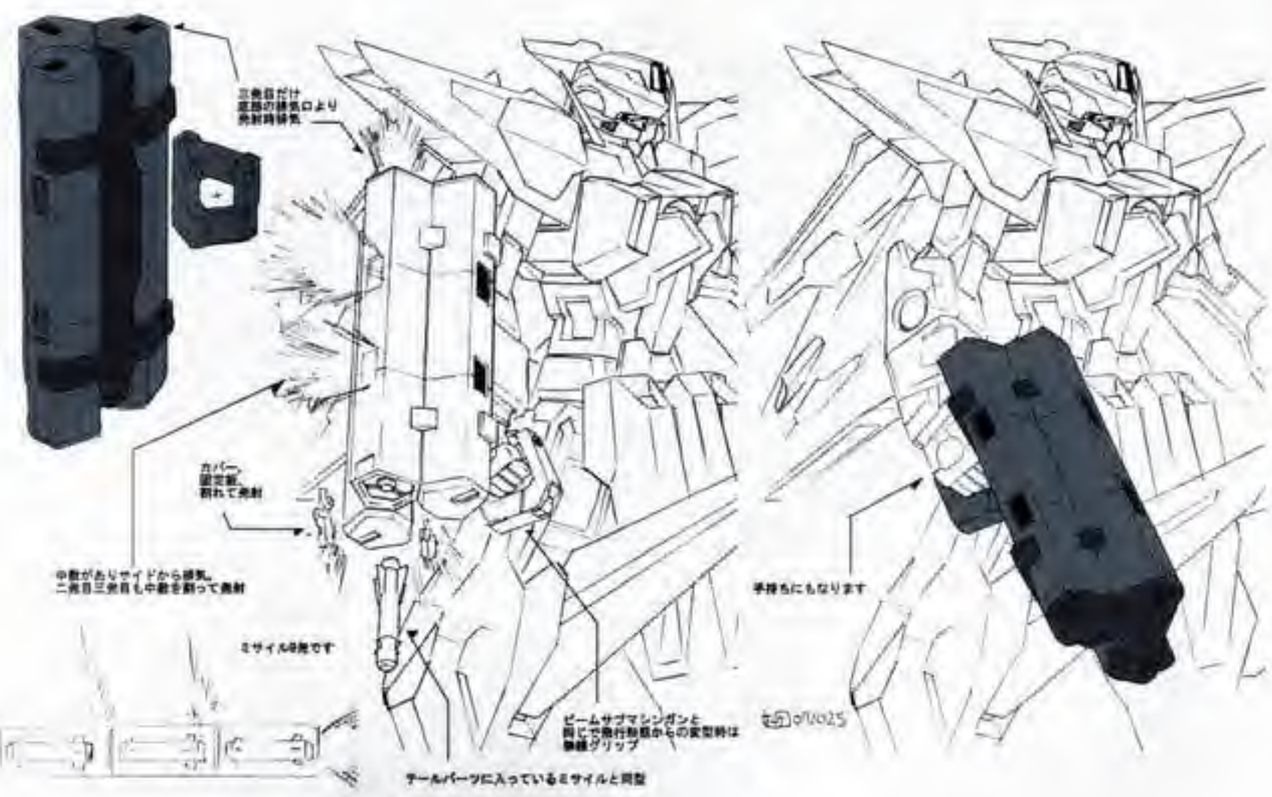

○人型
○リアボトム あおり
○フロント パースあり


○飛行形態完成



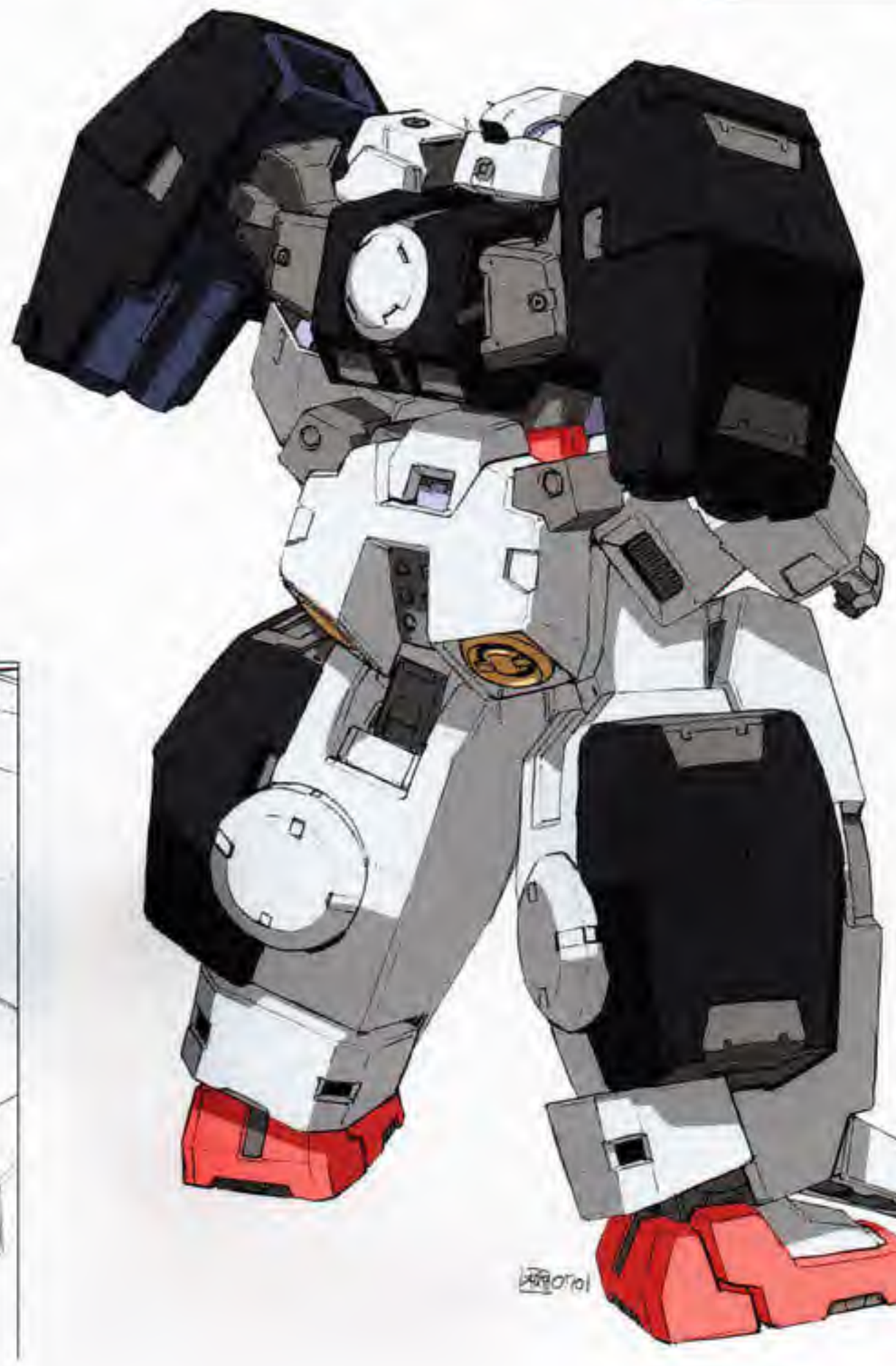

○飛行ノズル
○ホバリング ほぼ上昇状態

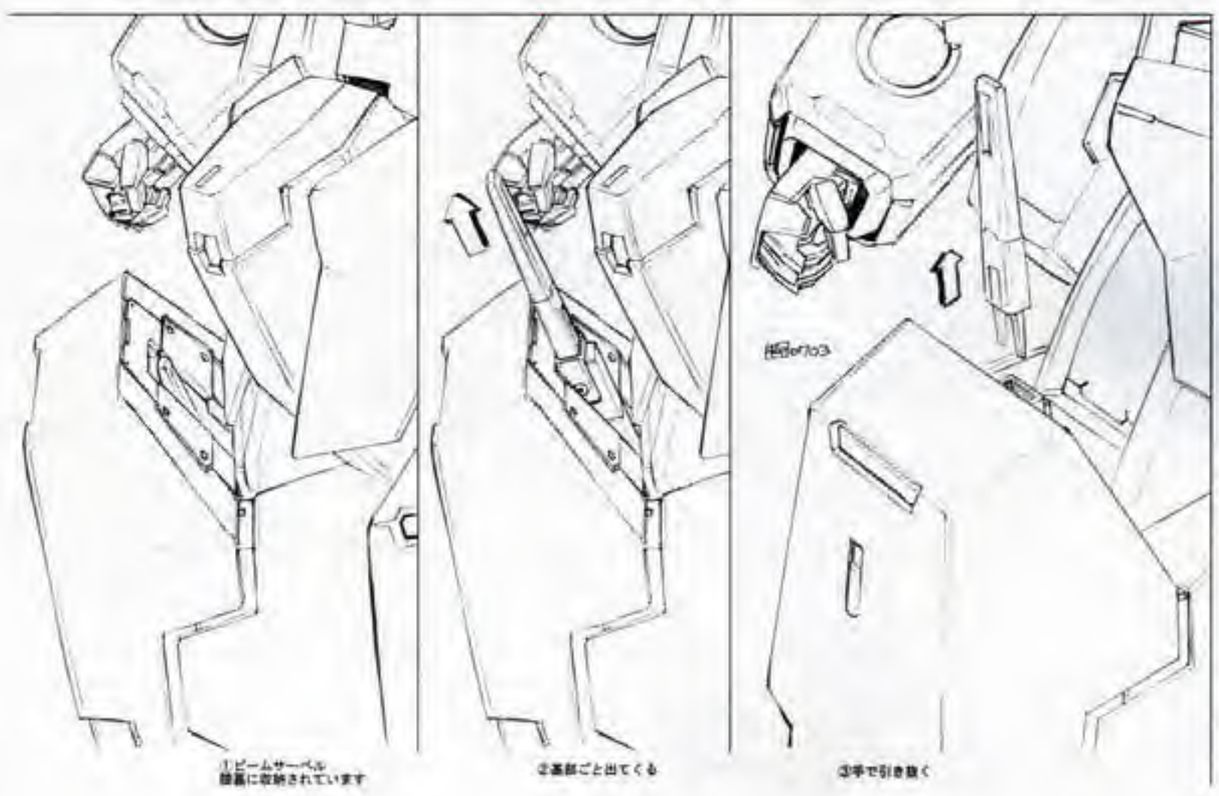
ビームサブマシンガン
本体との対比

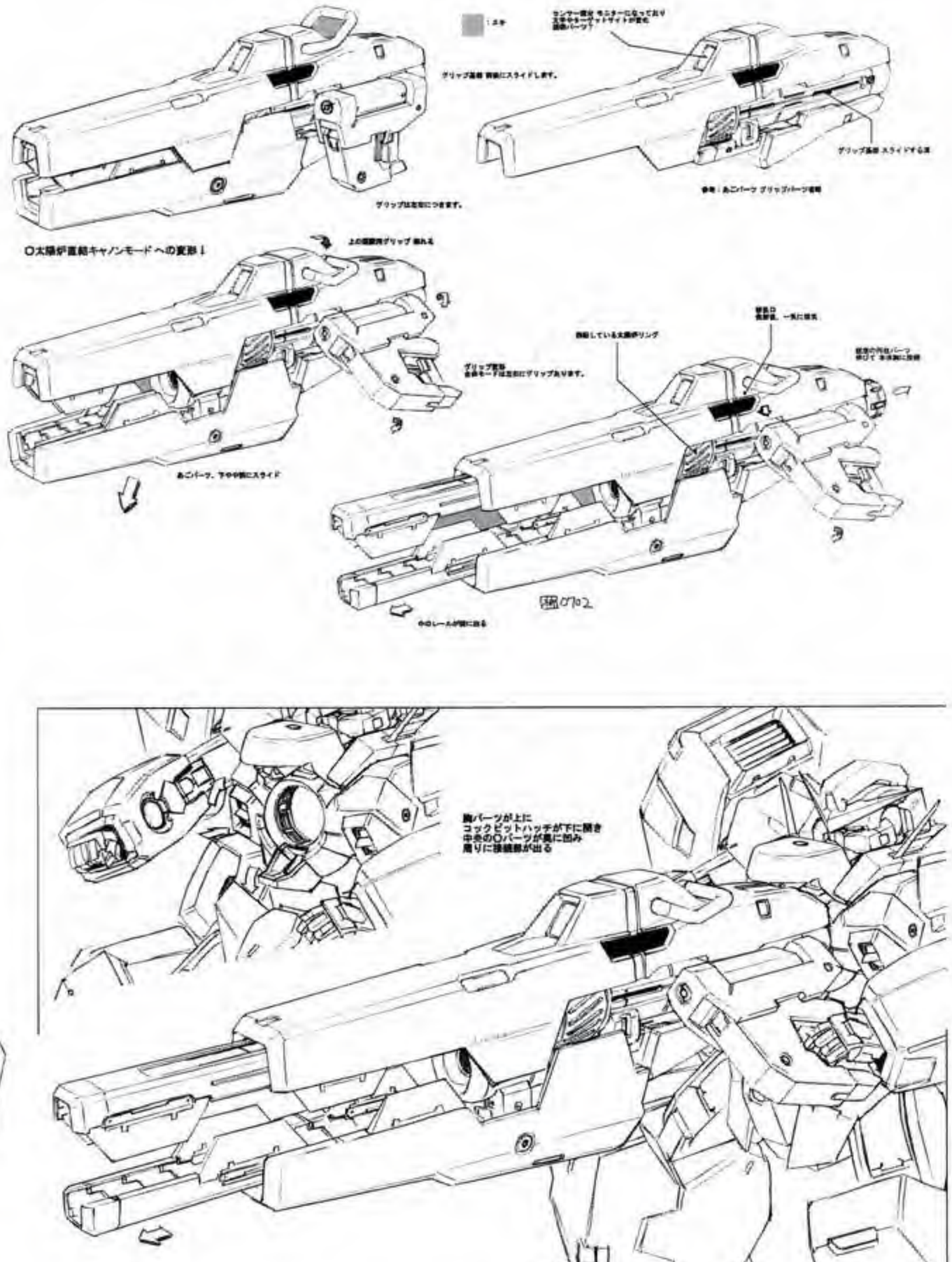

三発目だけ
底部の排気口より
発射時排気
カバー
固定解
割れて発射
中数がありサイドから排気、
二発目三発目も中数を割って発射
ミサイル8発です
ビームサブマシンガンと
同じで飛行形態からの変型時は
脚部グリップ
テールパーツに入っているミサイルと同型
手持ちにもなります

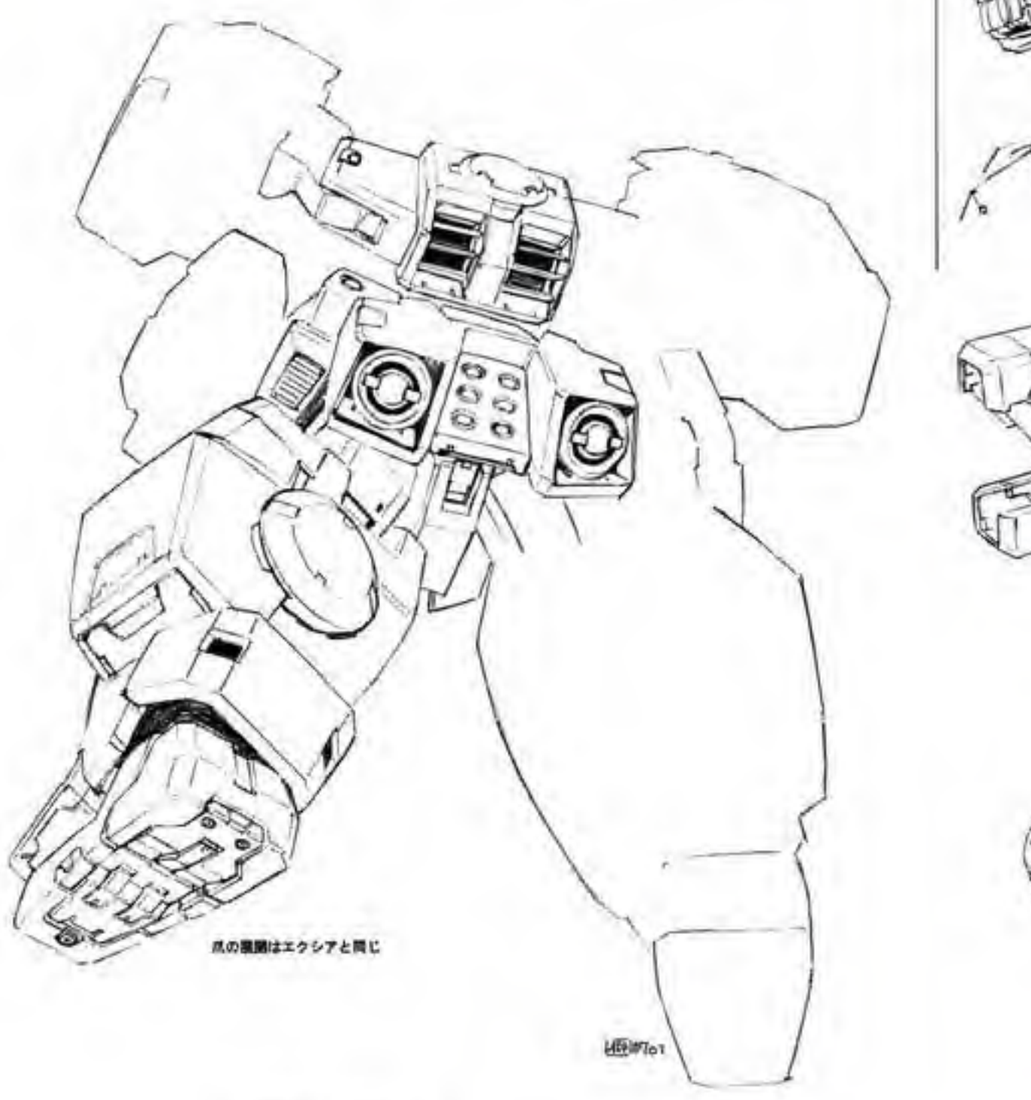
ガンダムヴァーチェ　GUNDAM VIRTUE

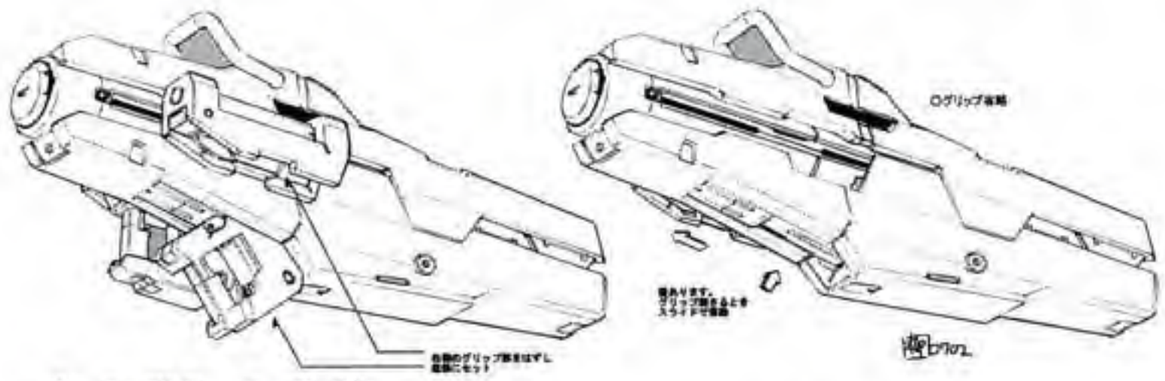
重装甲重火力タイプMSです。主役クラスのガンダムで、どこまで太くしてカッコイイか？ を模索し、ギリギリを目指しました。その結果「この装甲が脱げて、細いMSが出てこられます？」と脚本の黒田洋介氏に言われ、ガンダムナドレが誕生しました。ナドレがいるから太っているわけではなく、太ったモビルスーツを提案したら、ナドレが誕生したのです。

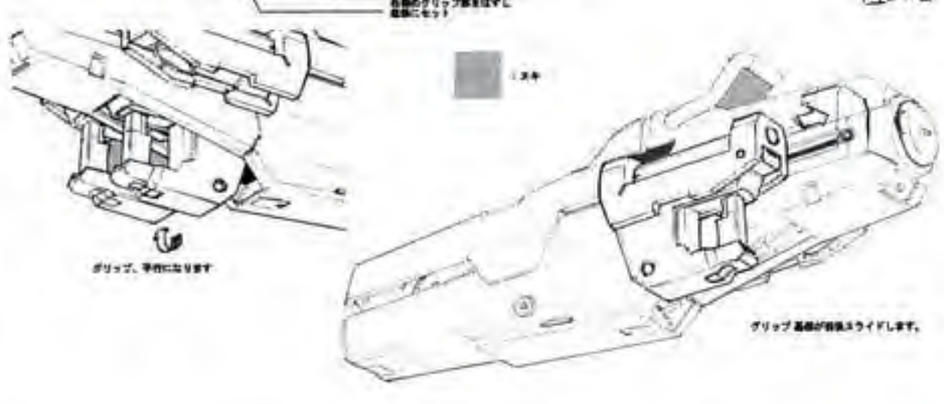


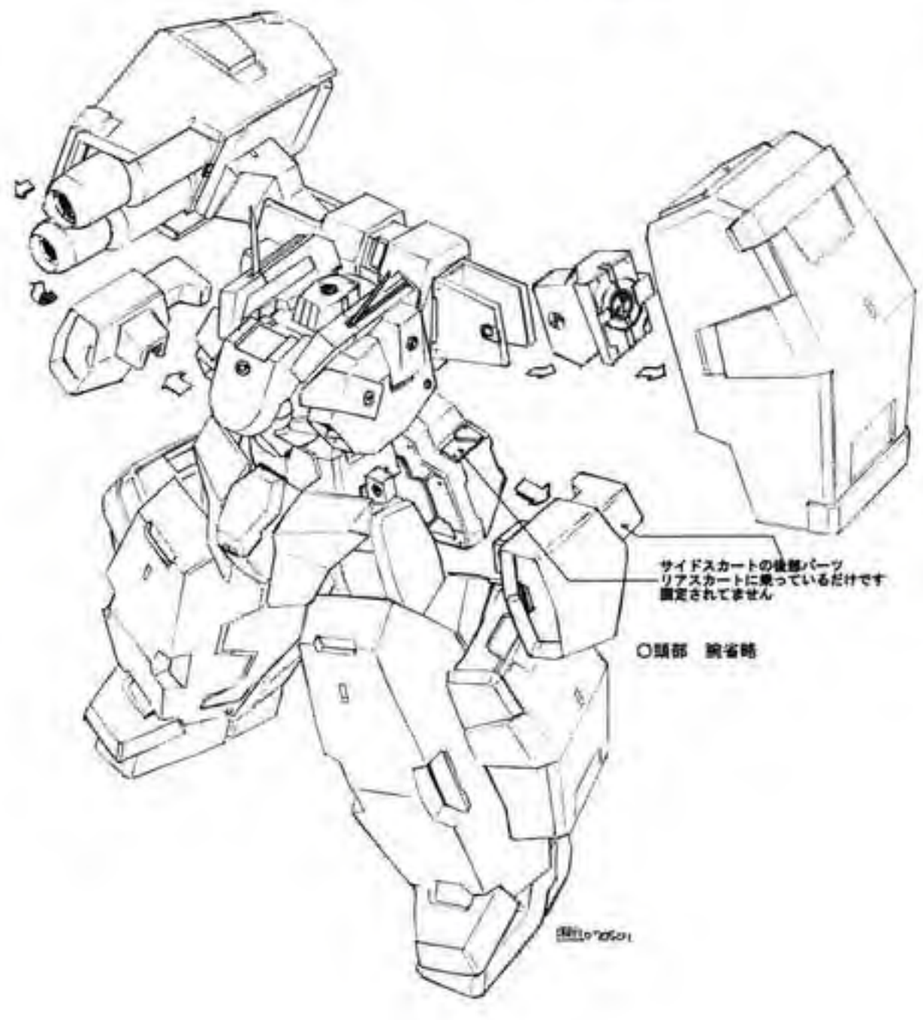


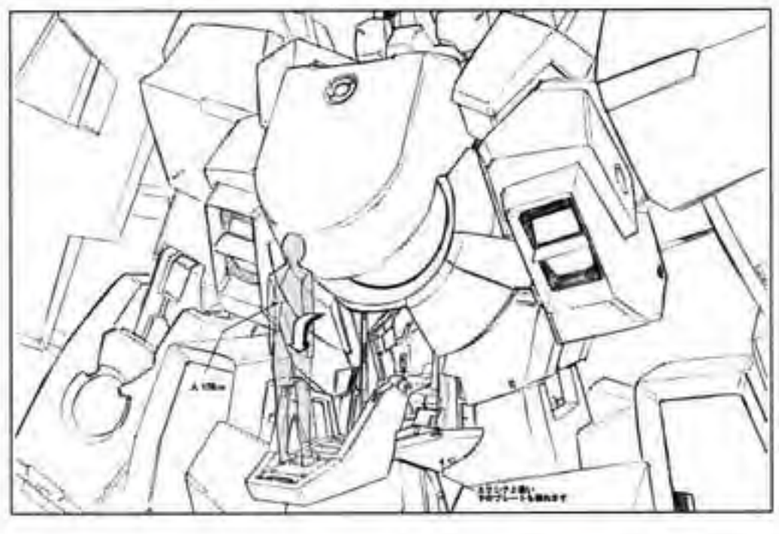

○太陽炉直結キャノンモードへの変形！
あこパーツ、下やや前にスライド
胸パーツが上に
コックピットハッチが下に開き
中央の○パーツが奥に折み
周りに接続部が出る

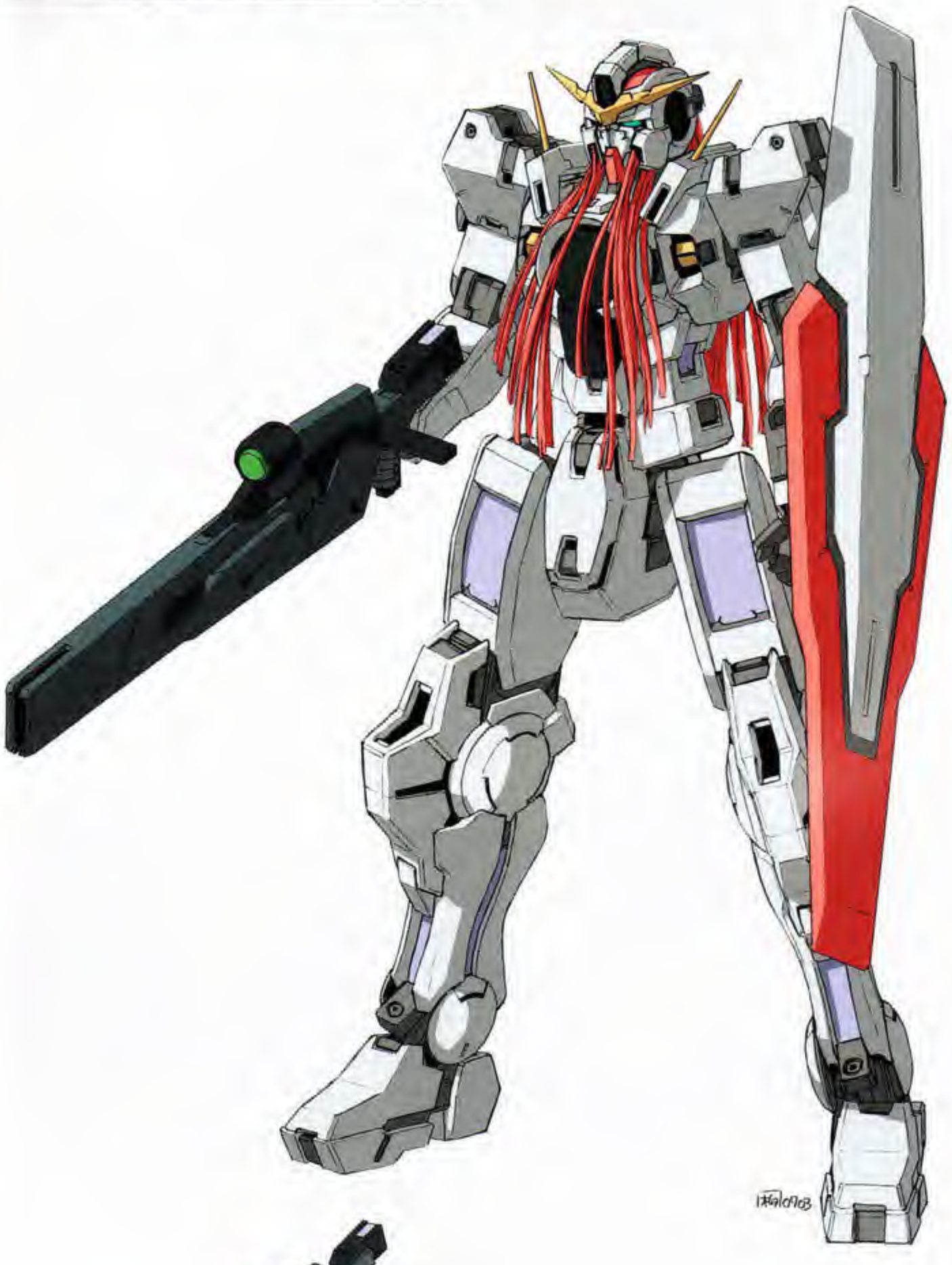

爪の展開はエクシアと同じ


○グリップ後期
自動のグリップ展開はずし
最初にセット


グリップ、平行になります
グリップ基部が前後スライドします。

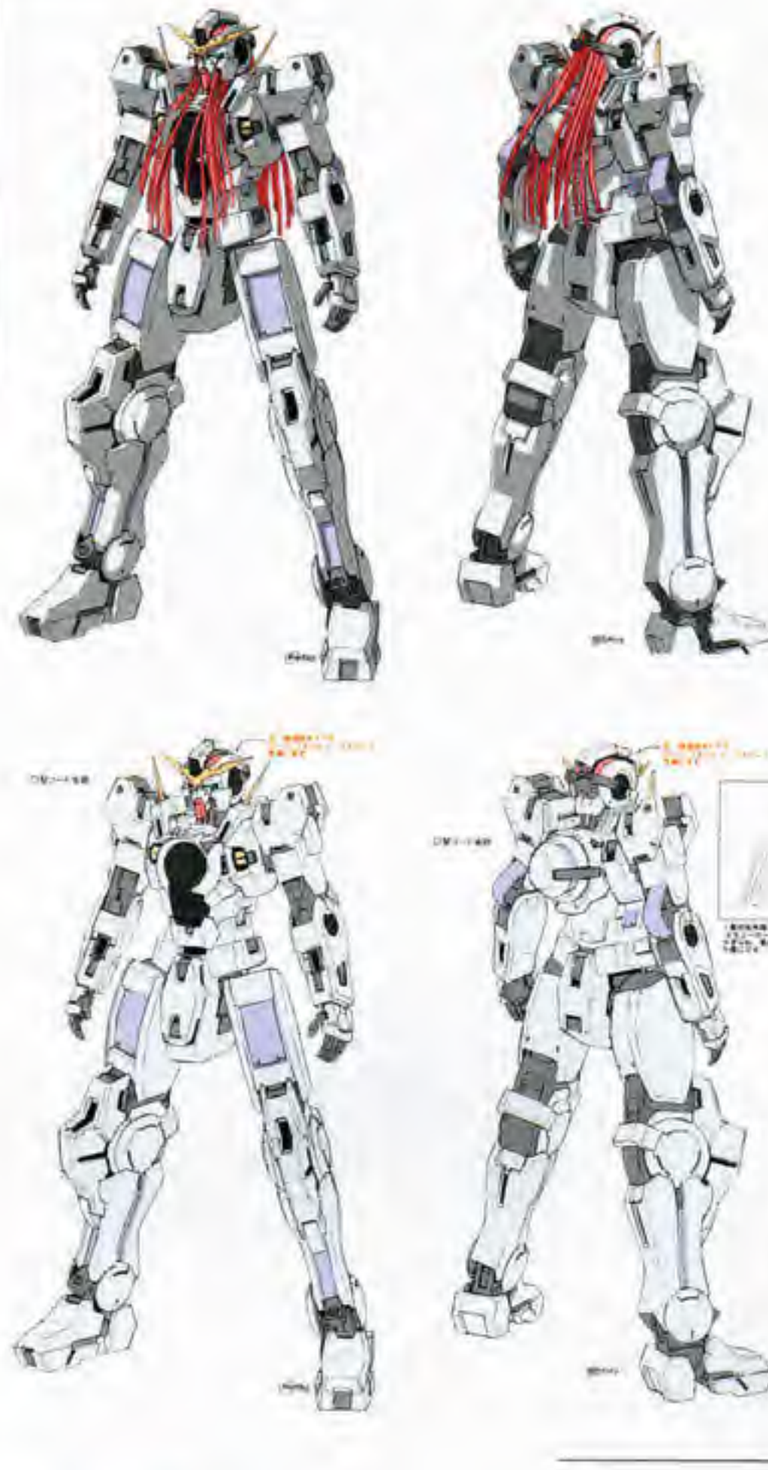

サイドスカートの後部パーツ
リアスカートに乗っているだけです
固定されてません
○頭部　腕省略

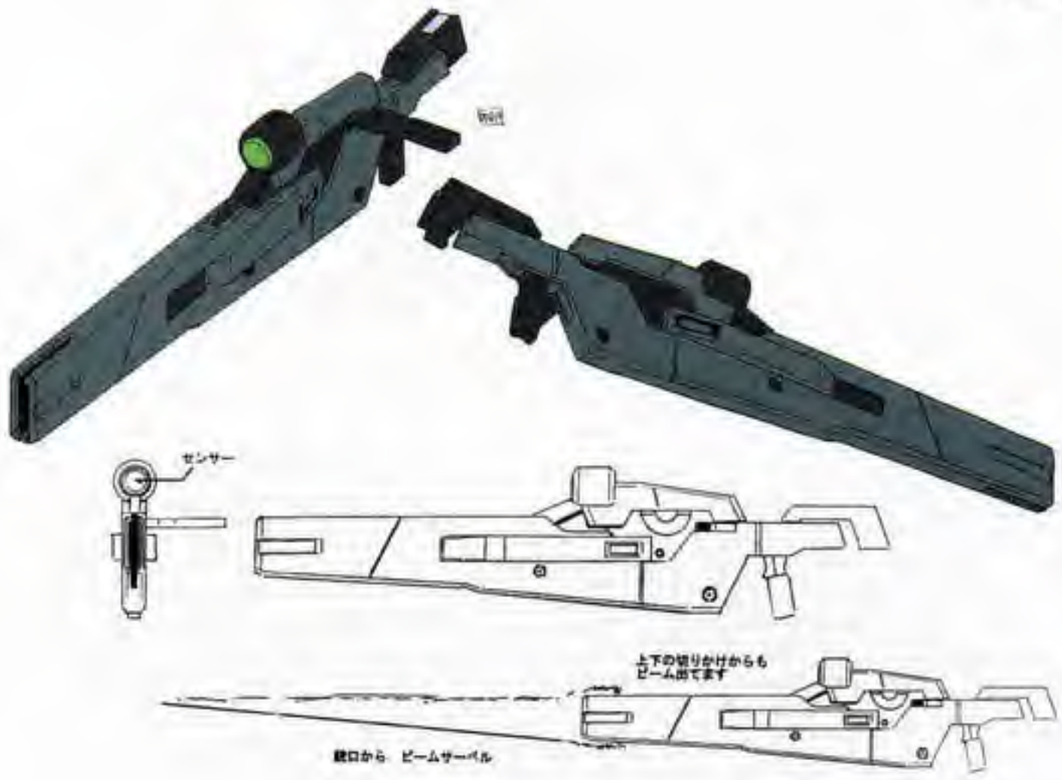


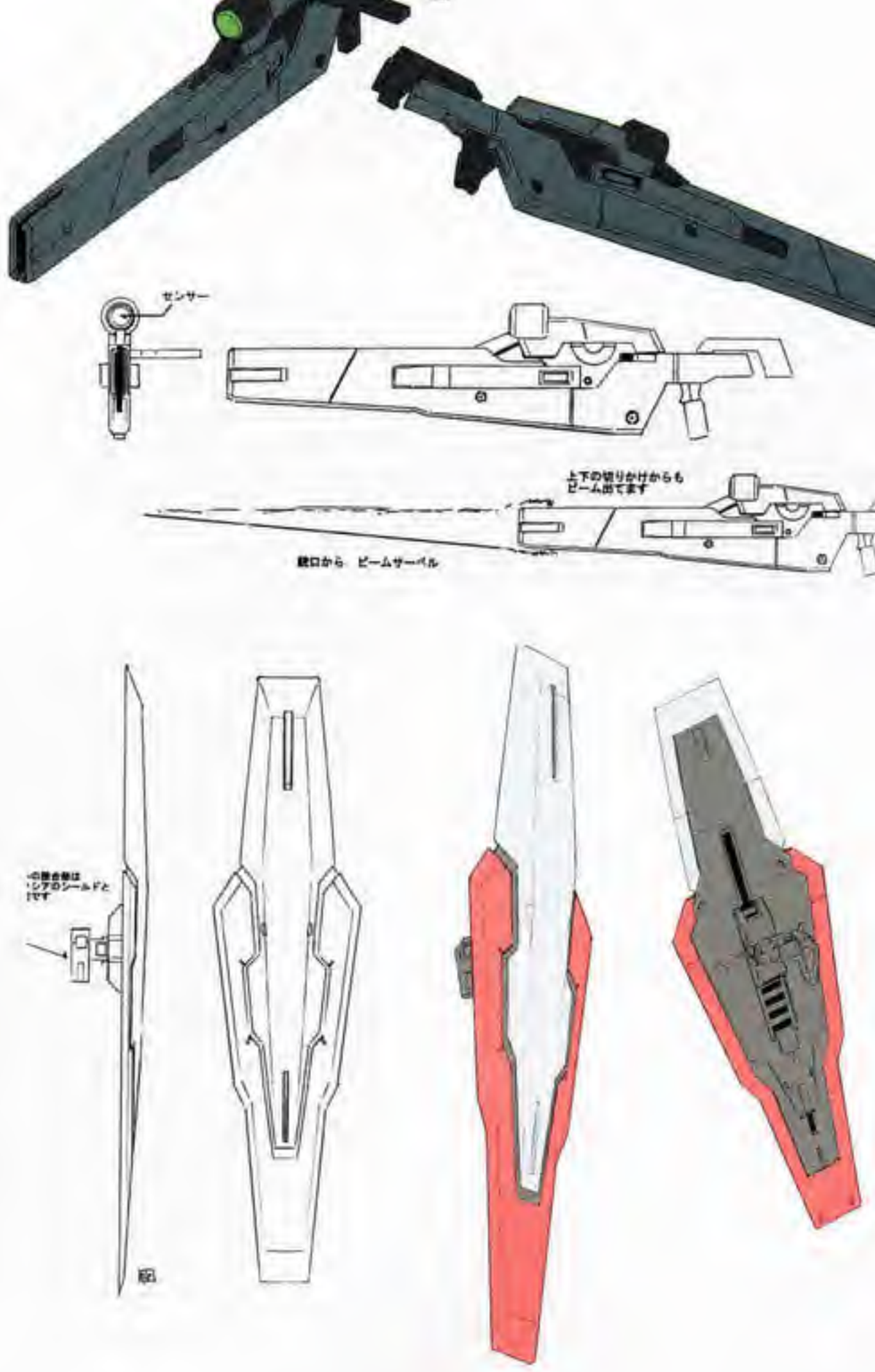


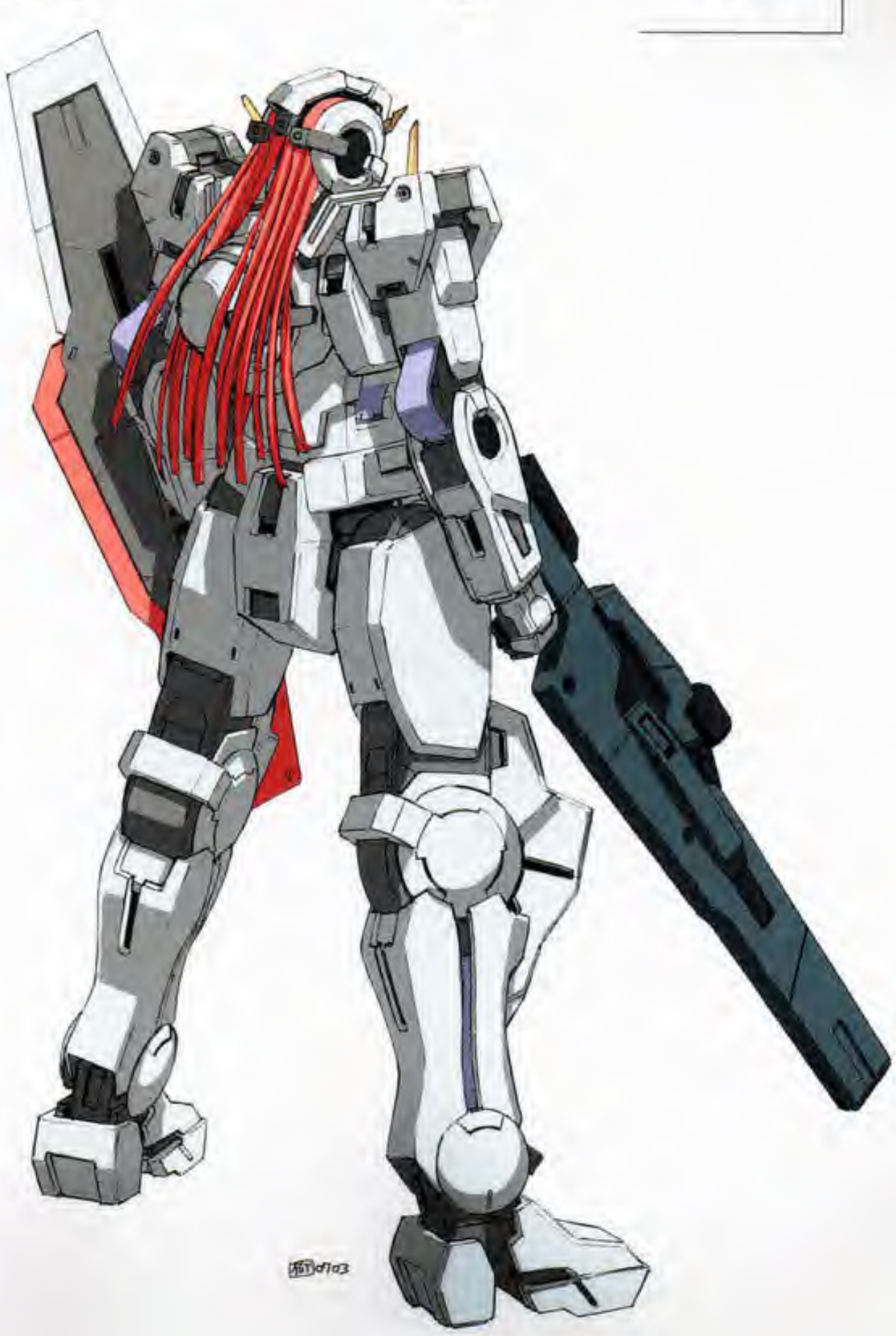
ガンダムナドレ GUNDAM NADLEEH

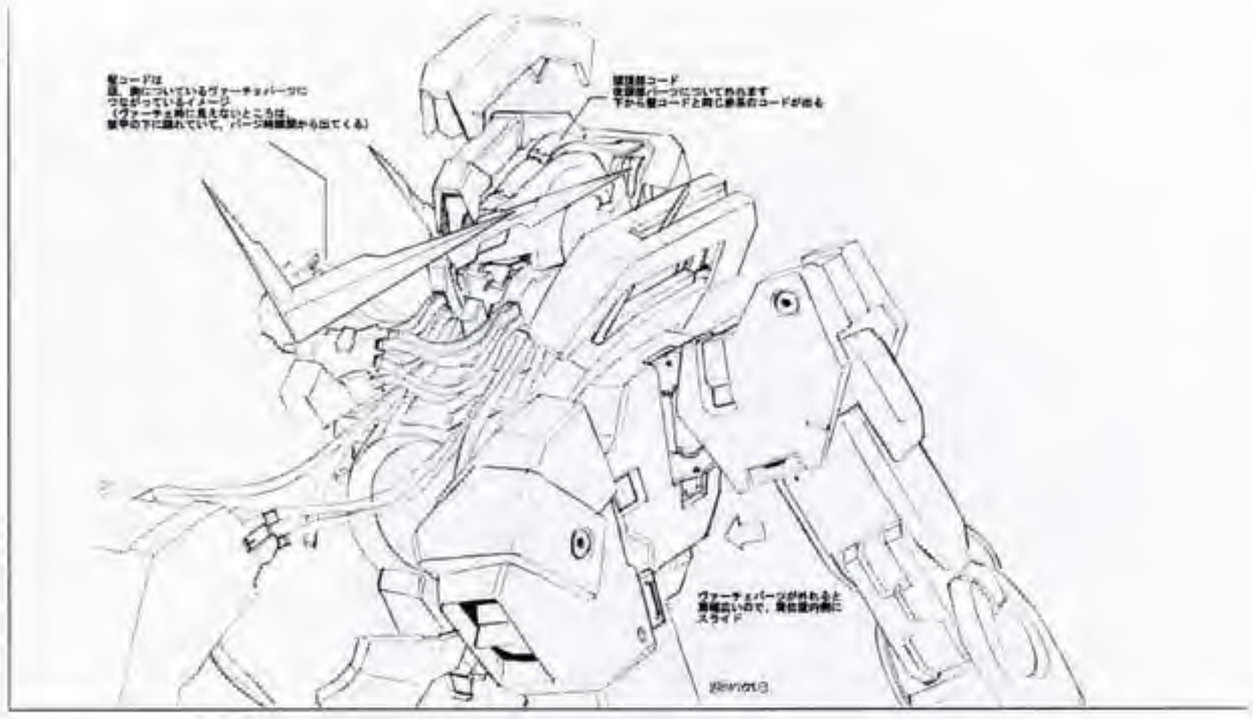
ガンダムヴァーチェが装甲をパージして現れるMSです。髪の毛に見えるコードは、細いだけでは特徴がないと思い、ガンダムエクシアの特徴である肩からのコードのイメージを踏襲し、デザインしました。パイロットのティエリア・アーデの中性的なイメージも意識しました。

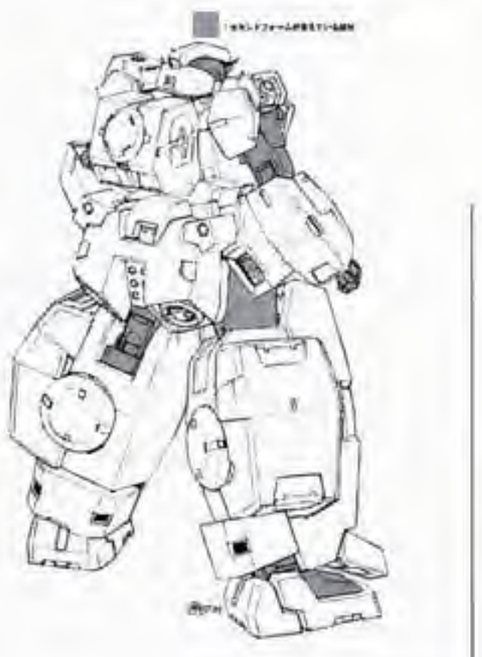


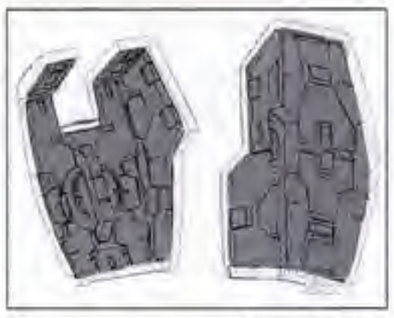


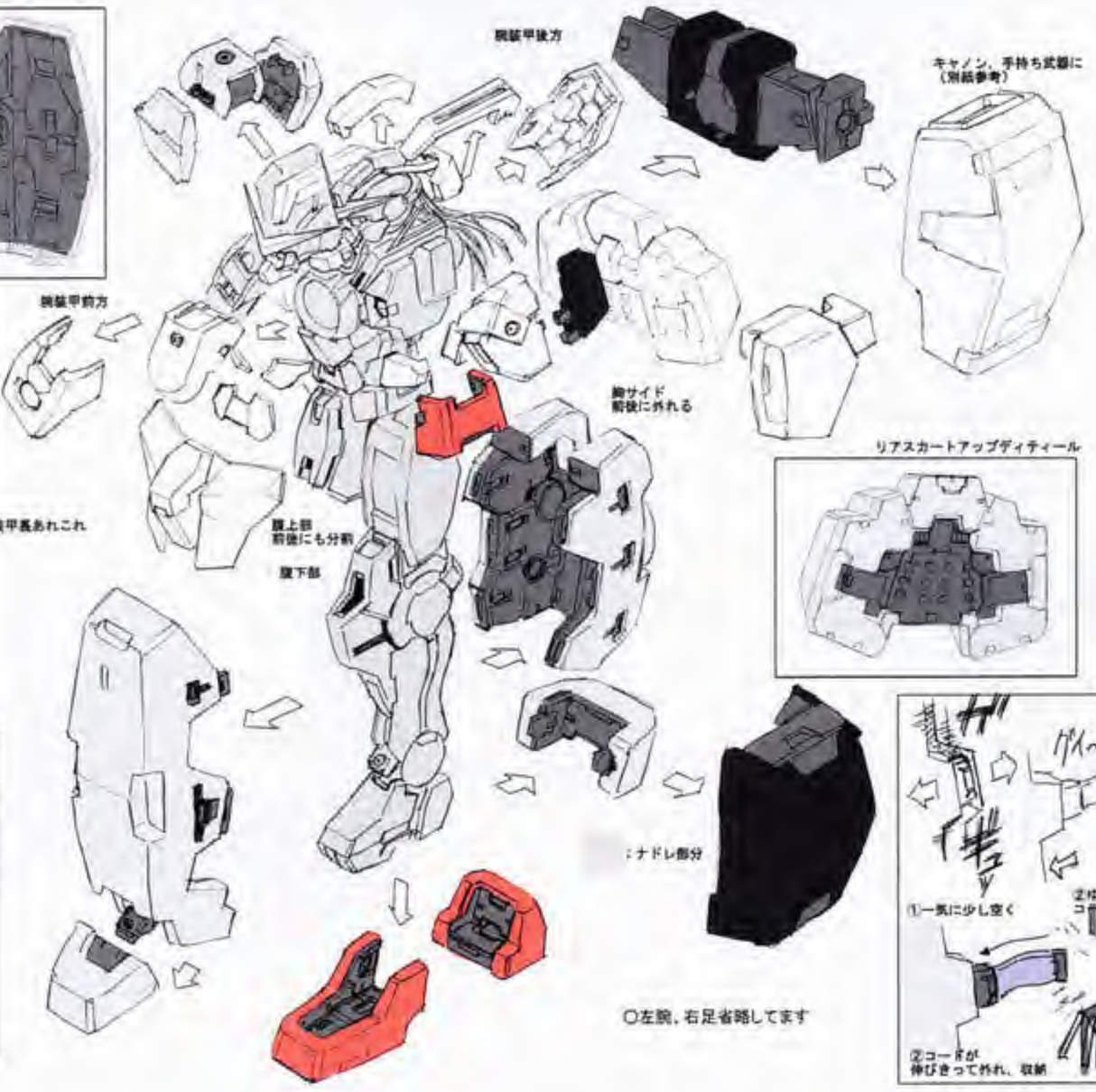




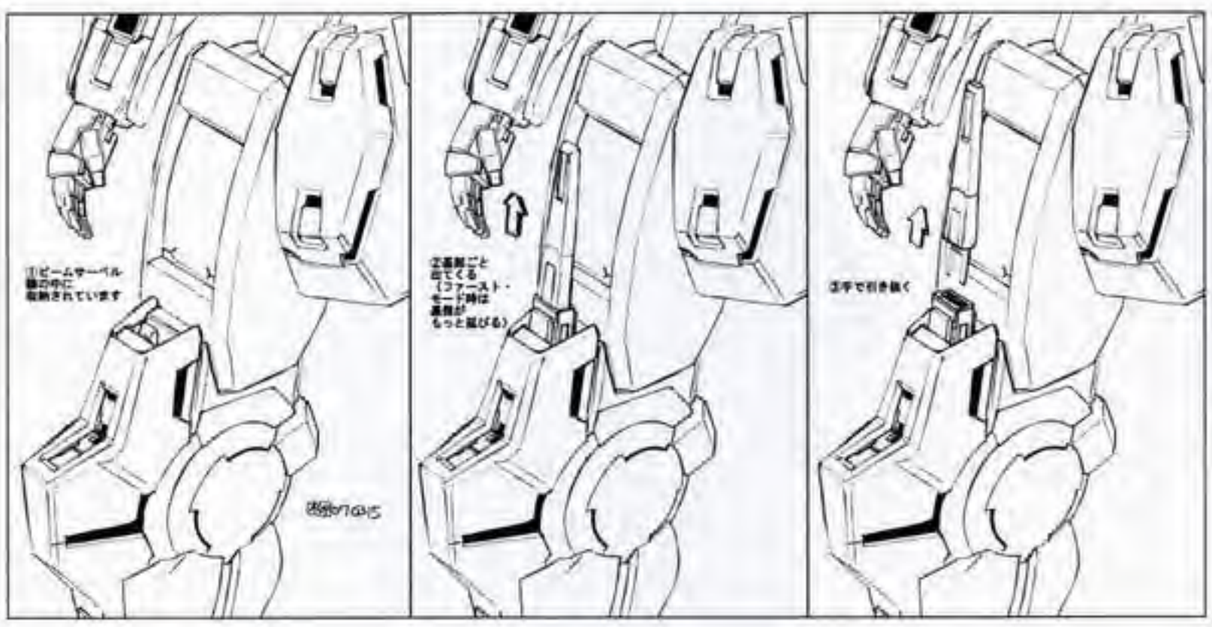

腰コードは
肩、胸についているヴァーチャパーツに
つながっているイメージ
（ヴァーチャ時に見えないところは
腰中の下に隠れていて、パージ時腰裏から出てくる）
腰コード
腰部パーツについております
下から腰コードと同じ赤系のコードが出る
ヴァーチャパーツがはずれると
腰細いので、前後左右に
スライド

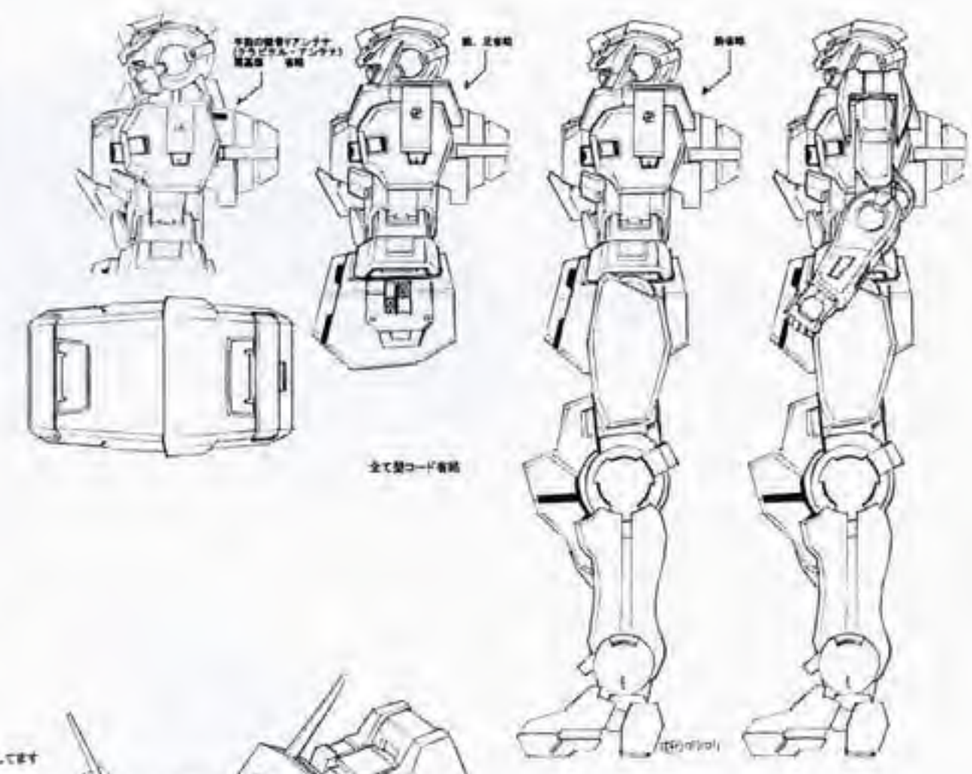


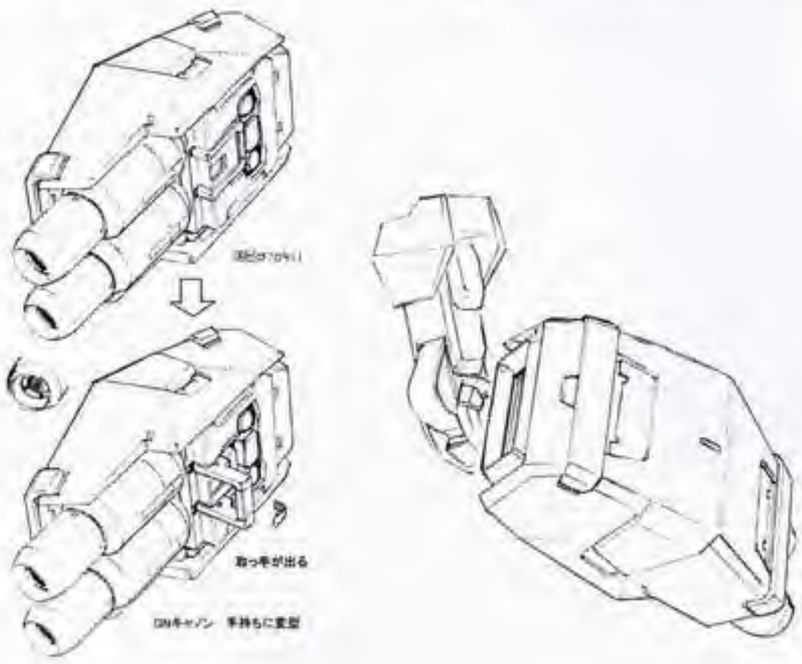


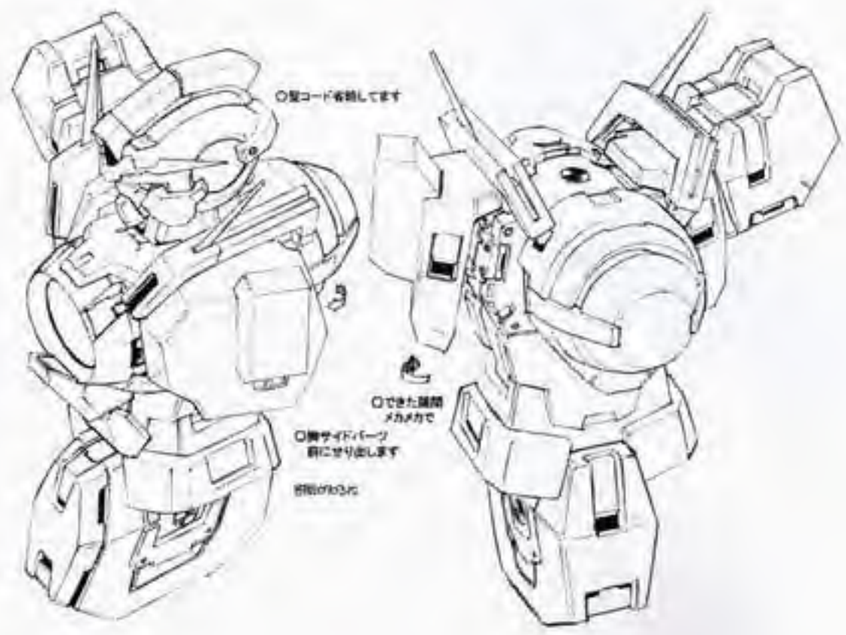

脱装甲後方
キャノン、手持ち武器に
（別紙参考）
脱装甲前方
胸サイド
前後に外れる
リアスカートアップディティール
腰装甲あれこれ
腰上部
前後にも分割
腰下部
：ナドレ部分
○左脱、右足省略してます

接続部解説
グイ～
①一気に少し空く
②ゆっくり広がり
コードが延びる
③コードが
伸びきって外れ、収納


①ビームサーベル
腰の中に
収納されています
②通常ごと
出てくる
（ファースト・
セット時は
通常が
もっと延びる）
③手で引き抜く

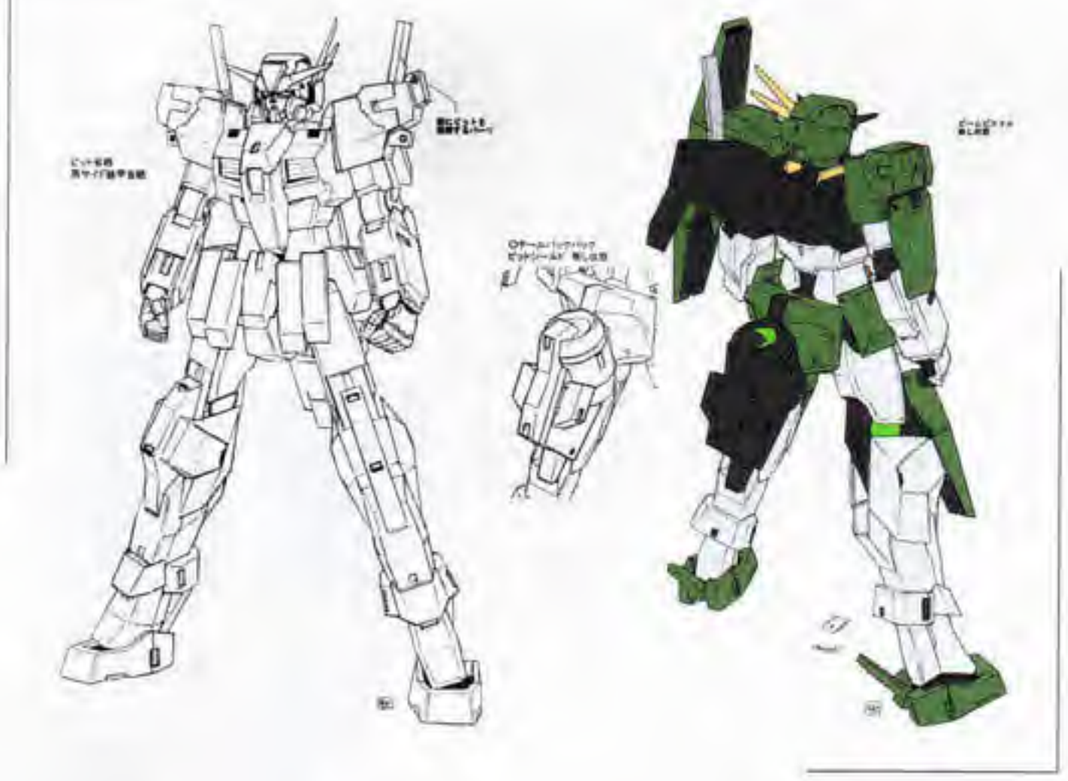

全て型コード省略
胸後部

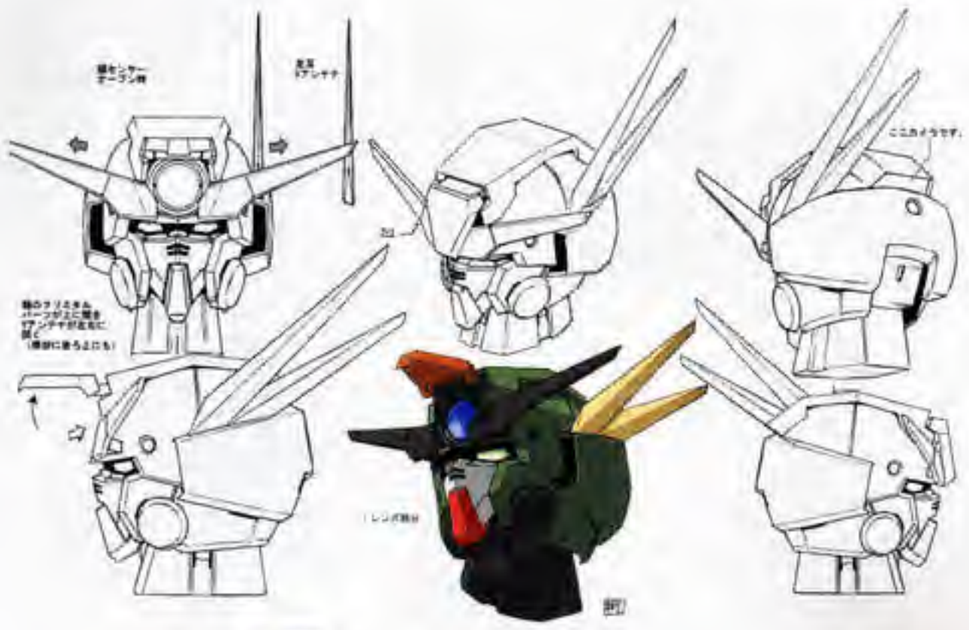

取り付けられ
○ON キャノン　手持ちに変型
取っ手が出る

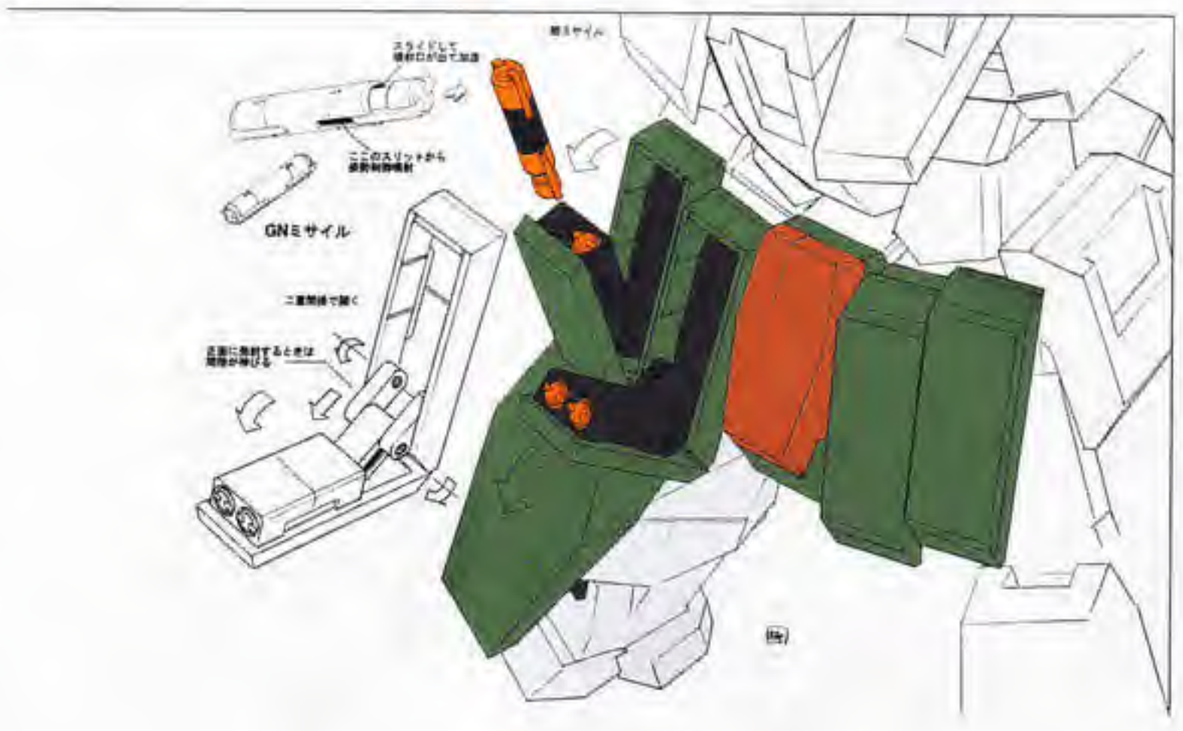

○腰コード省略してます
○できた瞬間
メカメカで
○胸サイドパーツ
前にせり出します

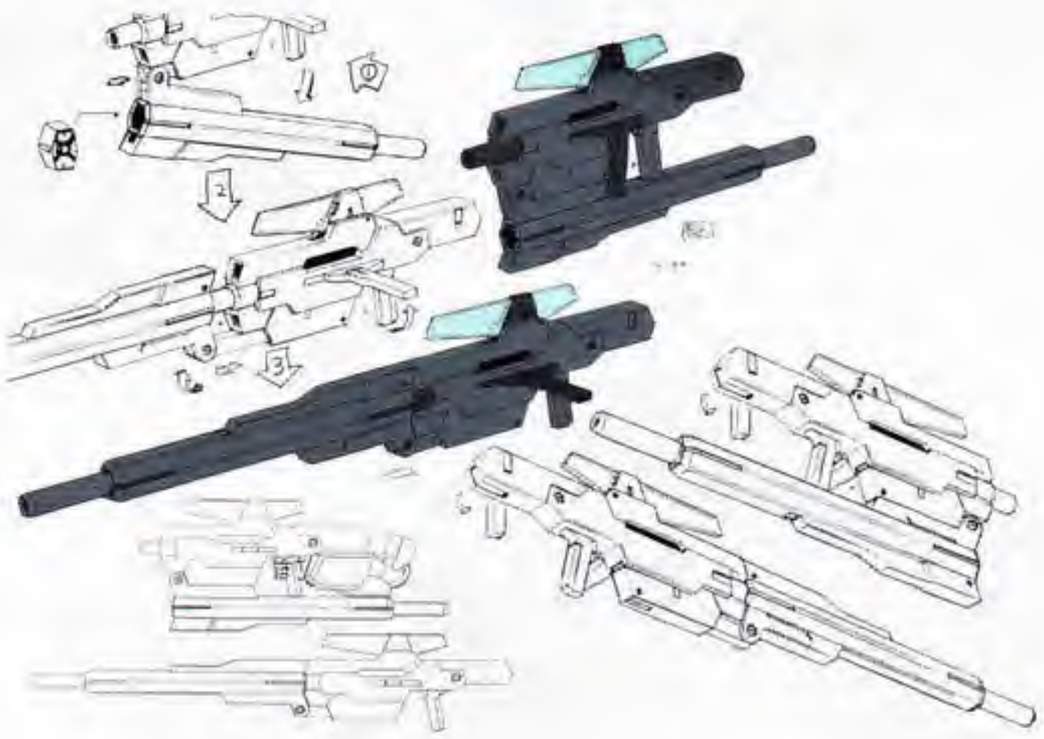
ケルディムガンダム CHERUDIM GUNDAM

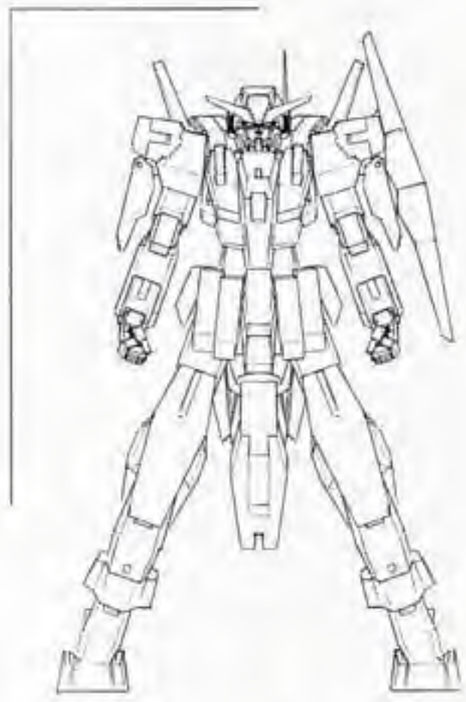
特殊部隊の兵士をイメージしてデザインした、ガンダムデュナメスの後継機です。足などはブーツ、頭部はヘルメット、腰はポーチ風に。右ページのハイディテール版のマーキングは、デザイナーズカラー版という1/100キットの特別マーキングです。マーキングのデザインは海老川兼武氏です。

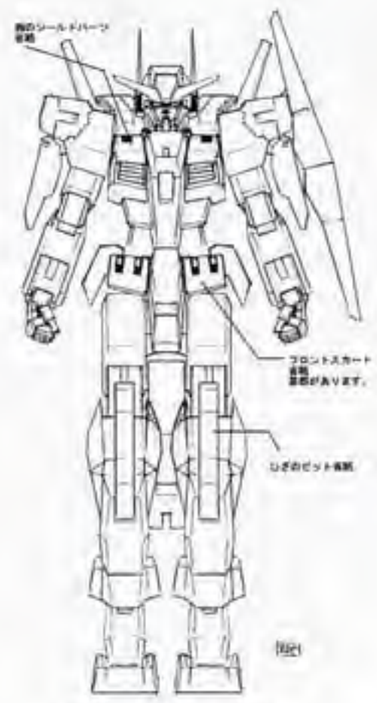


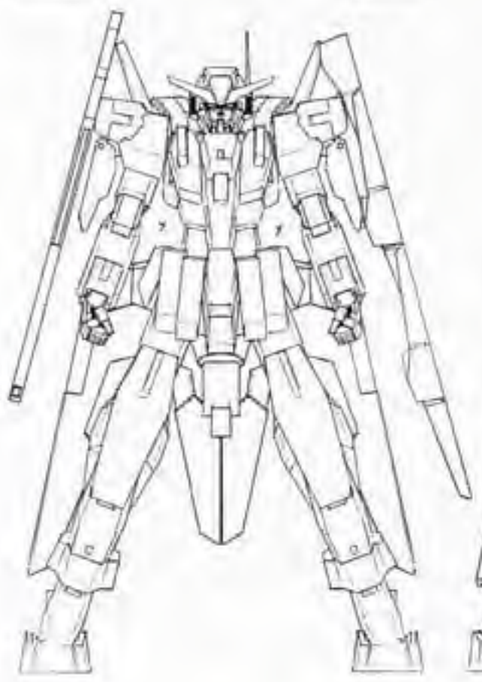


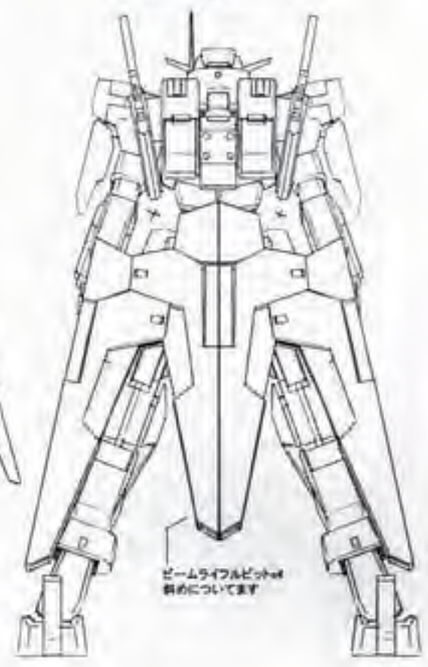


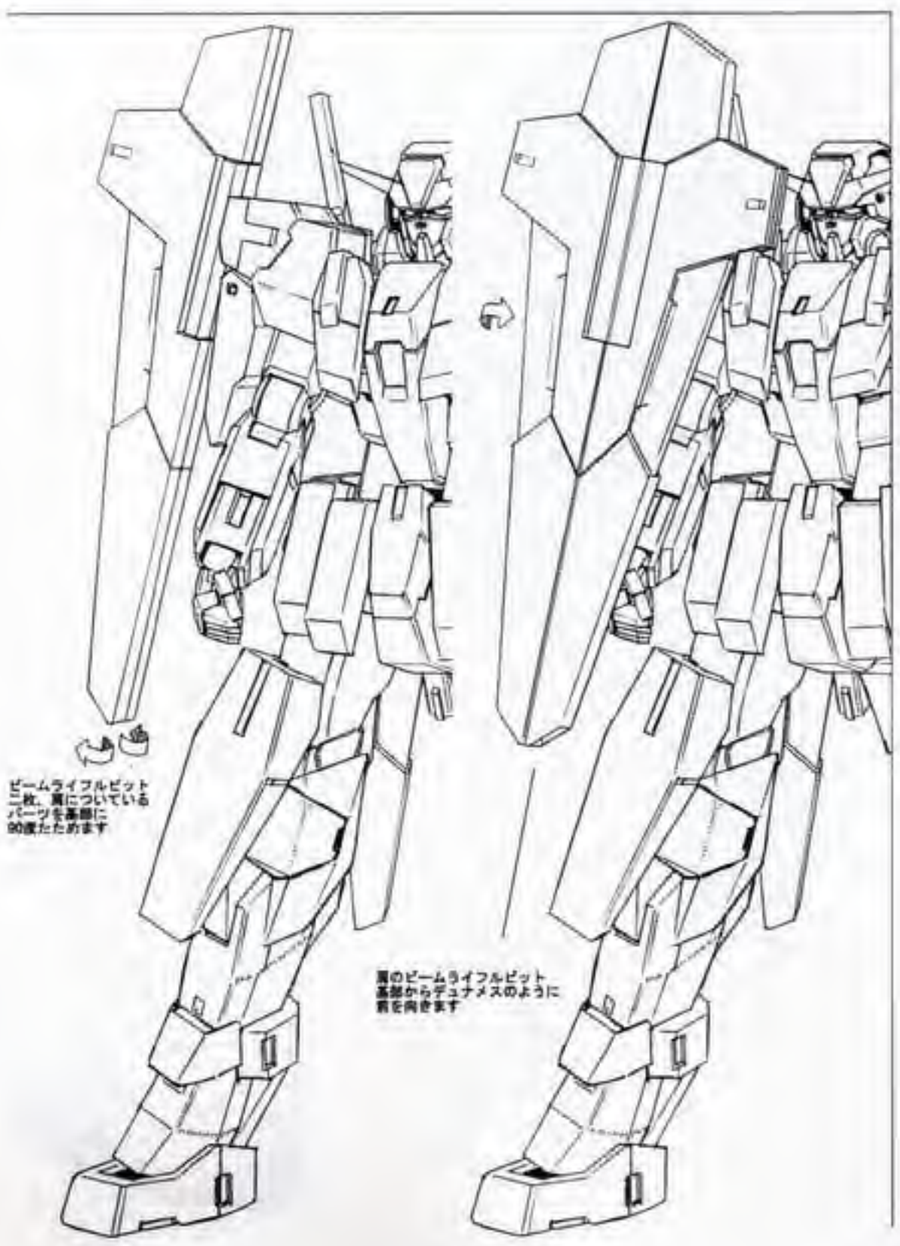










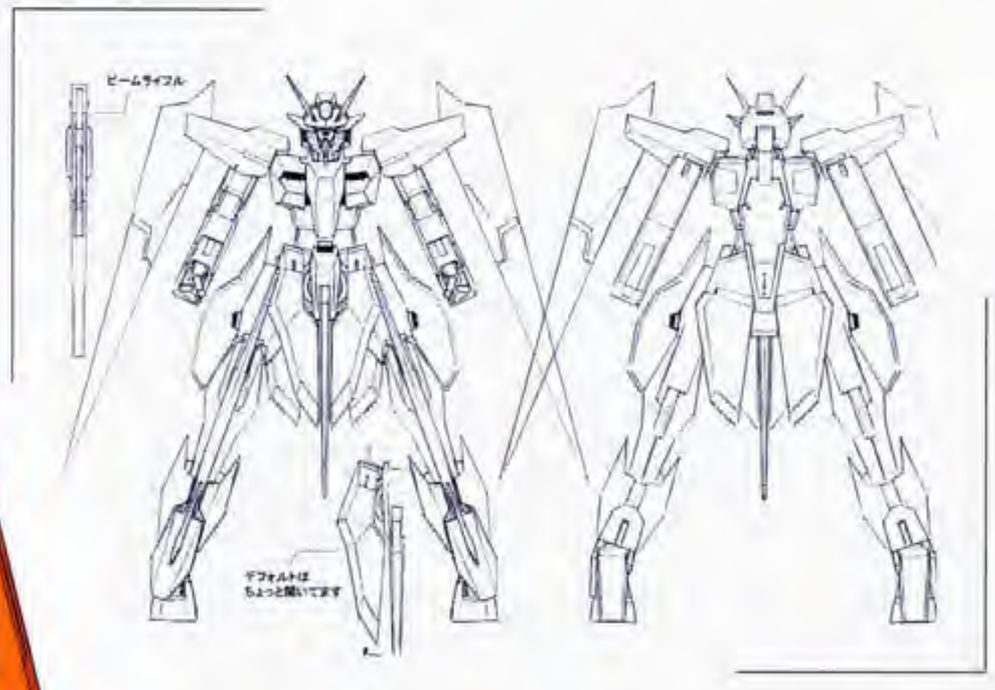


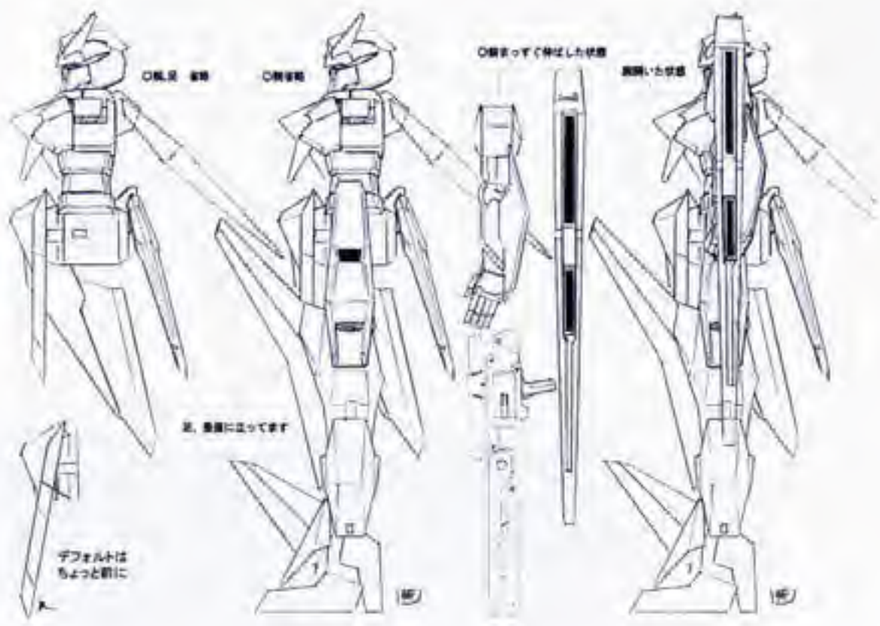
MGエクシア参考で
ディティール追加

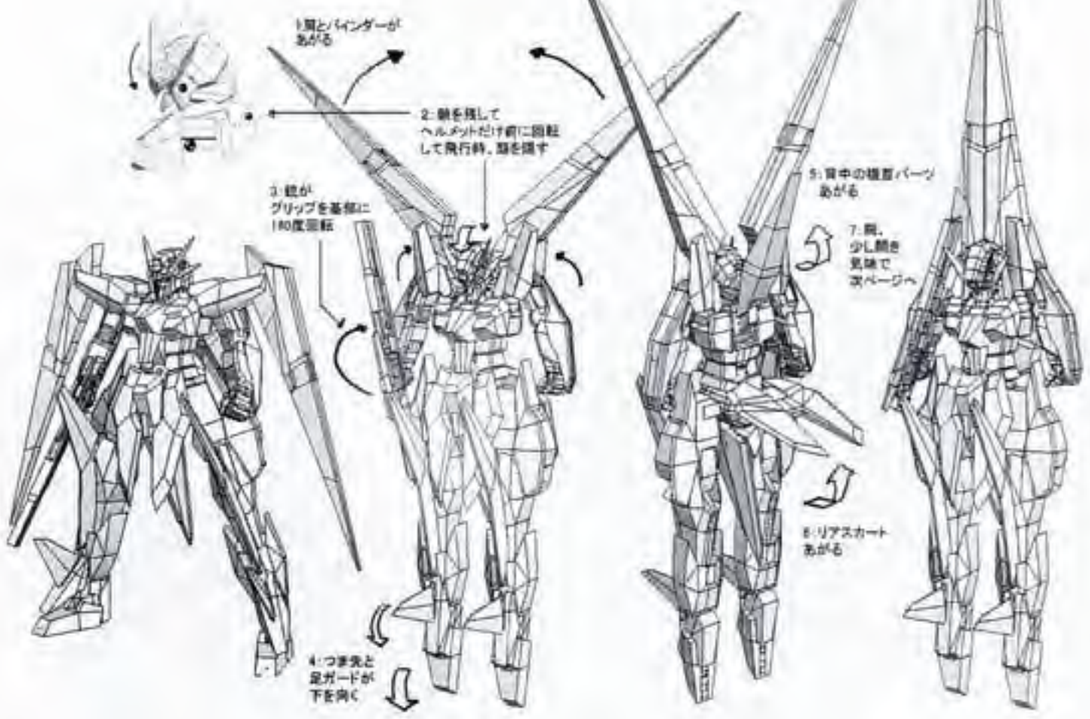
マーキングデザイン：海老川兼武

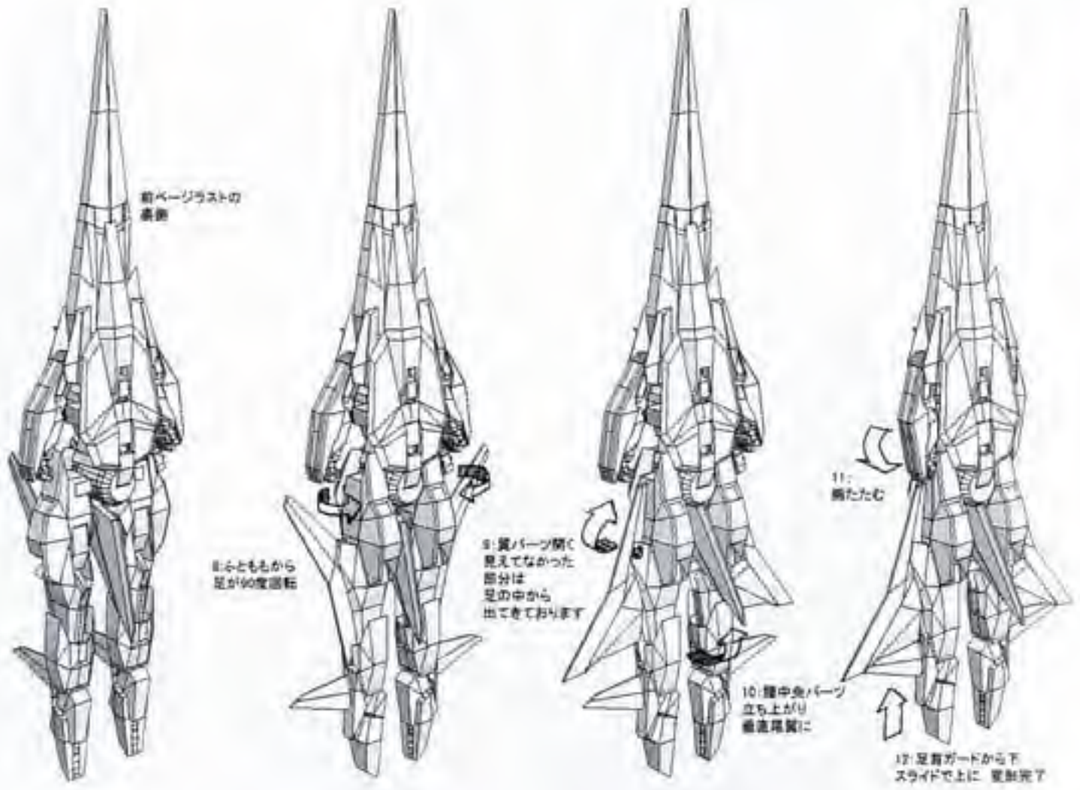
アリオスガンダム ARIOS GUNDAM

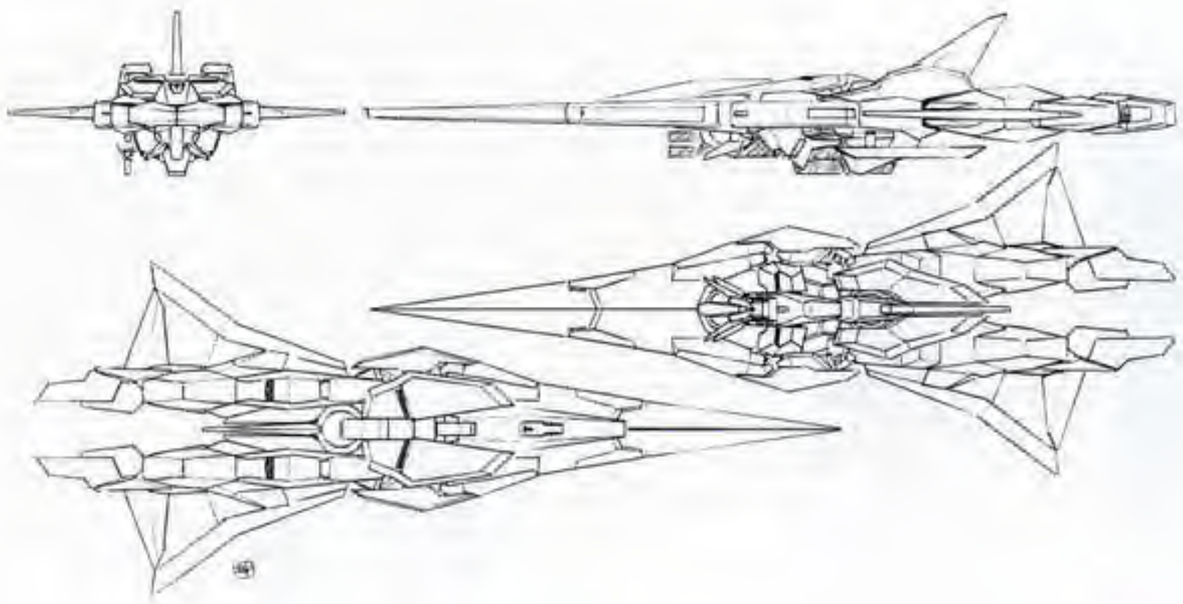
ガンダムキュリオスの後継機です。よりシンプルな変形をさせながらも進化したデザインをと考えました。銃を持ったまま飛行形態になるのが個人的ポイントです。このアリオスとキュリオスは、3DCGによる変形テストを行っています。

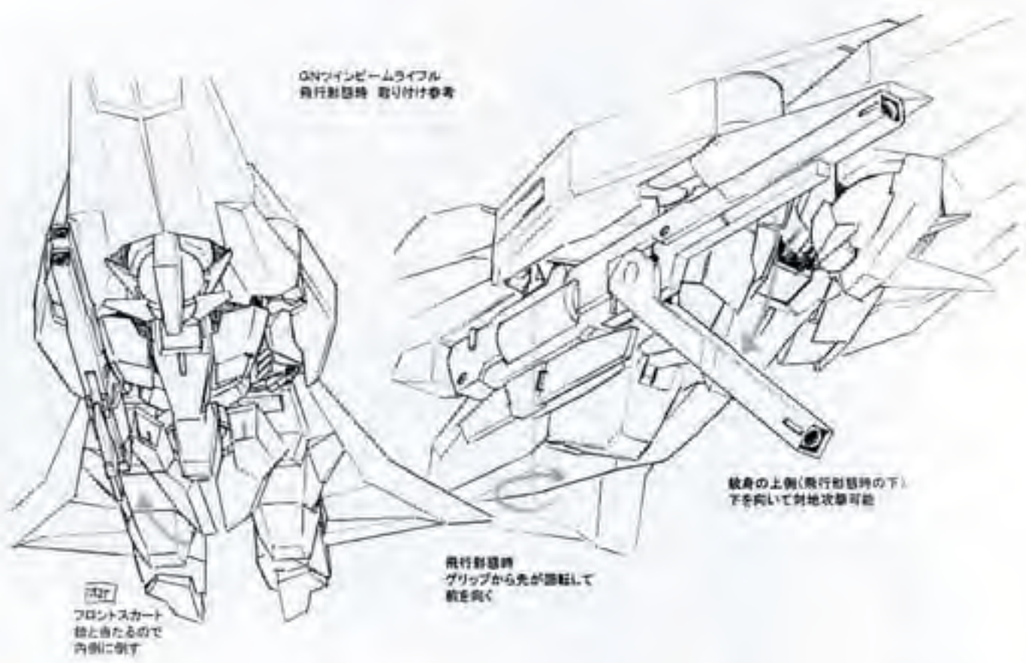


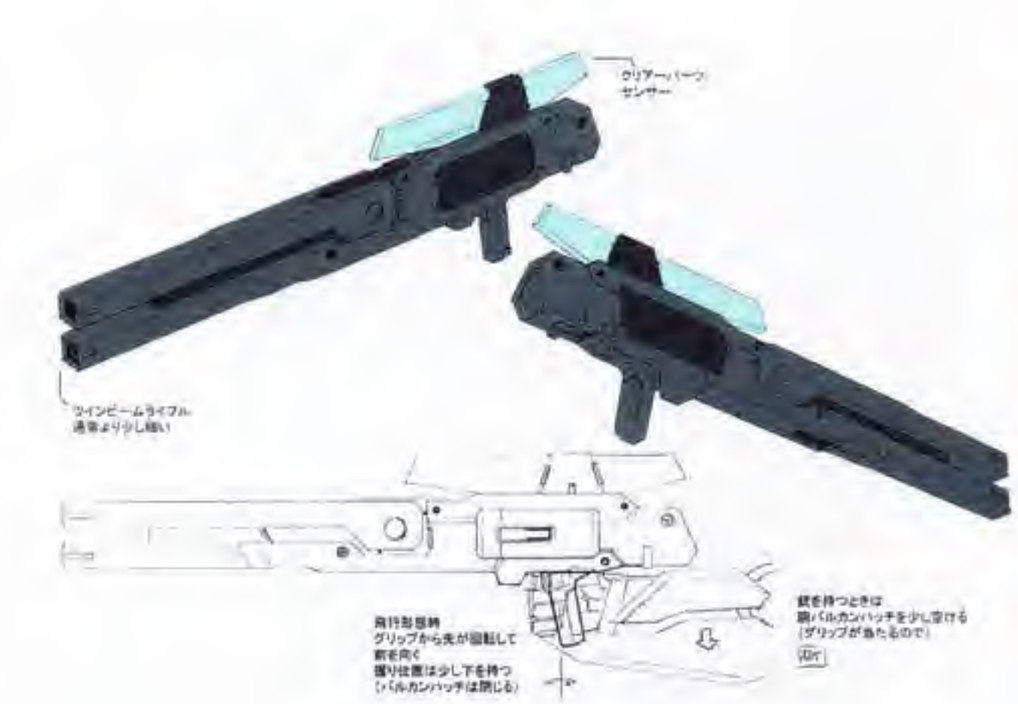


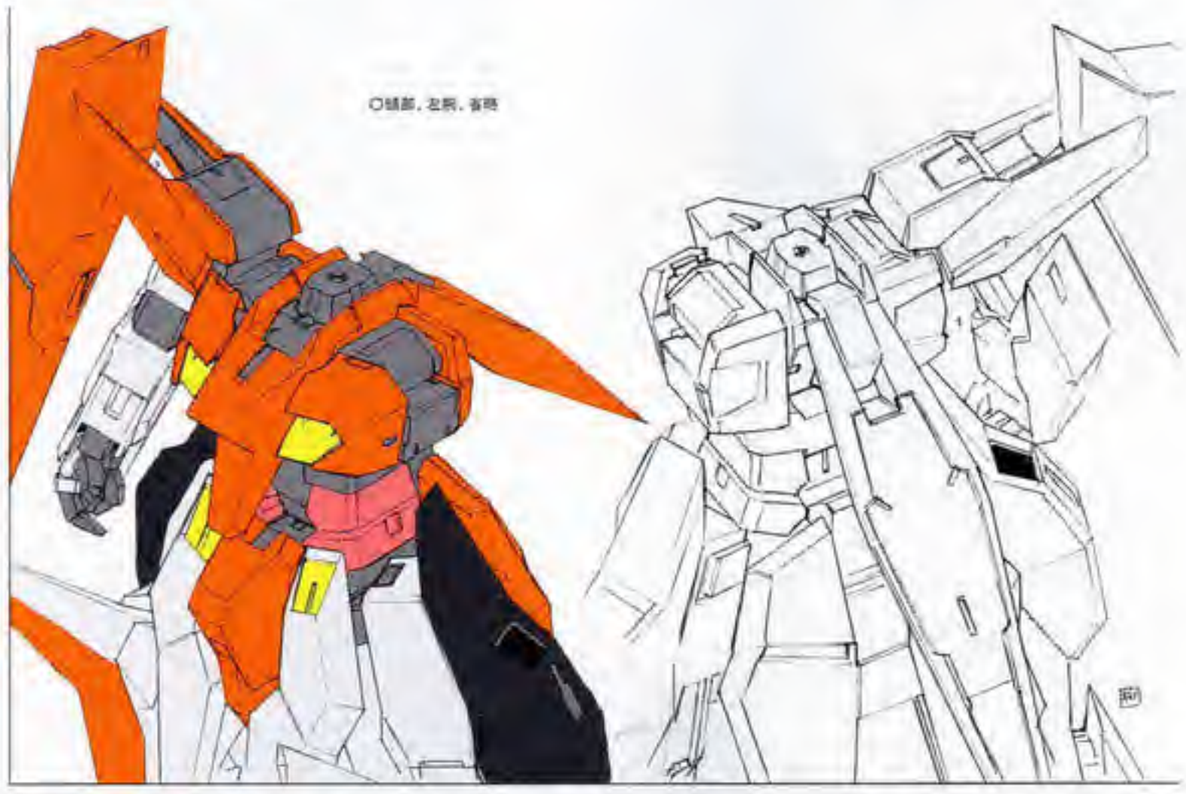

1:翼とバインダーが
あがる
2:脚を残して
ヘルメットだけ前に回転
して飛行時、脚を隠す
3:脚が
グリップを基軸に
180度回転
4:つま先と
足ガードが
下を向く
5:背中の補助パーツ
あがる
6:リアスカート
あがる
7:肩、
少し前を
見映で
次ページへ

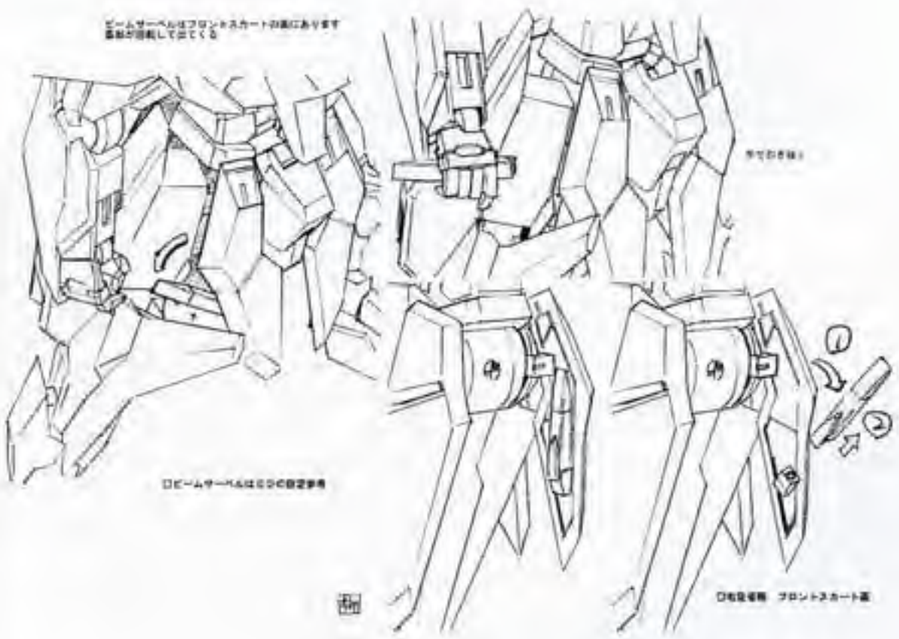

前ページラストの
続き
8:ふとももから
足が90度回転
9:翼パーツ開く
見えてなかった
部分は
足の中から
出てきております
10:腰中央パーツ
立ち上がり
垂直尾翼に
11:
肩たたむ
12:足首ガードから下
スライドで上に 変形完了

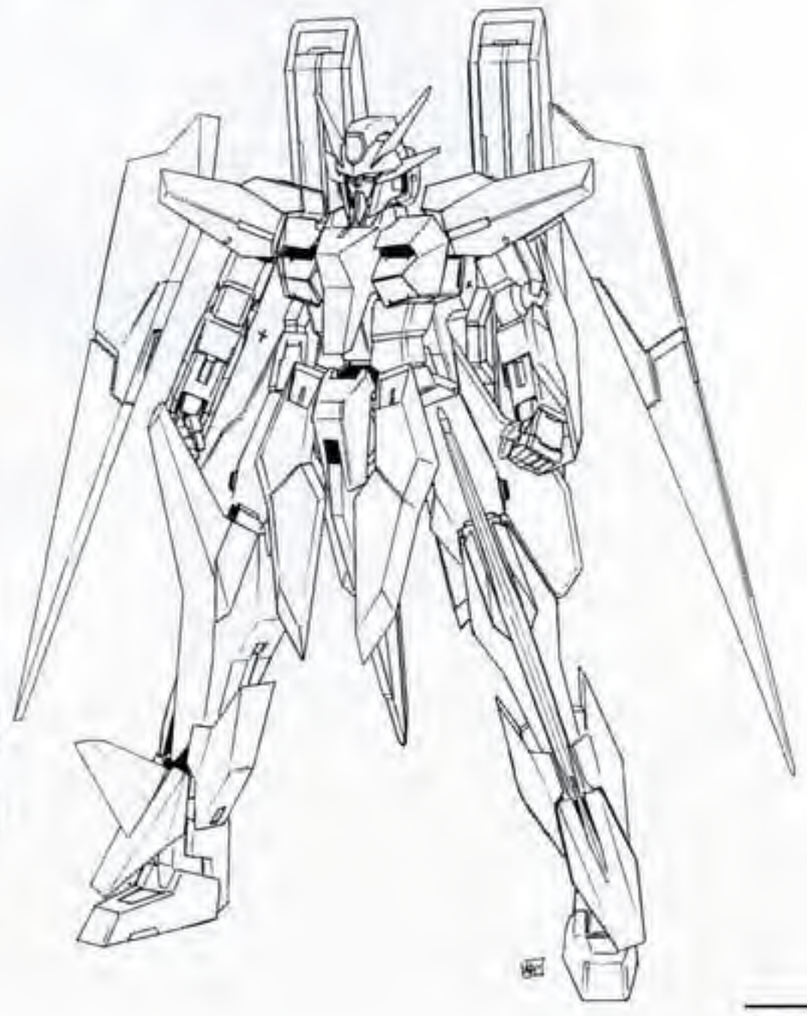


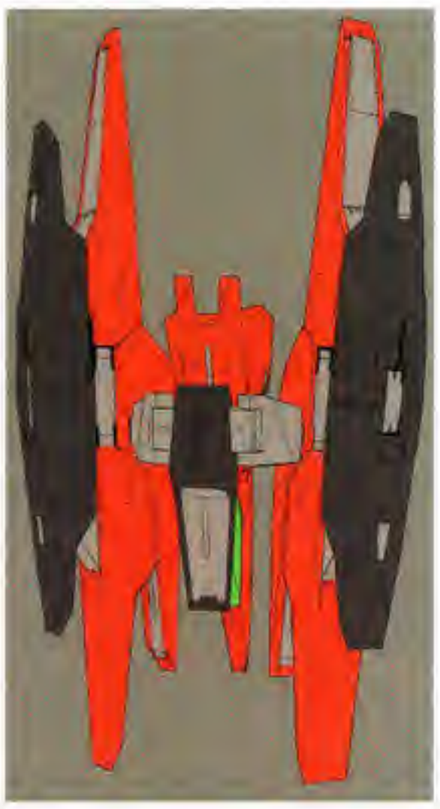

GNツインビームライフル
飛行形態時 取り付け参考
フロントスカート
脚と当たるので
内側に倒す
飛行形態時
グリップから先が回転して
前を向く
胴体の上側(飛行形態時の下)
下を向いて対地攻撃可能


クリアーパーツ
センサー
ツインビームライフル
通常より少し細い
飛行形態時
グリップから先が回転して
前を向く
握り位置は少し下を持つ
(バルカンハッチは閉じる)
銃を持つときは
肩バルカンハッチを少し空ける
(グリップが当たるので)


○頭部、左肩、背時

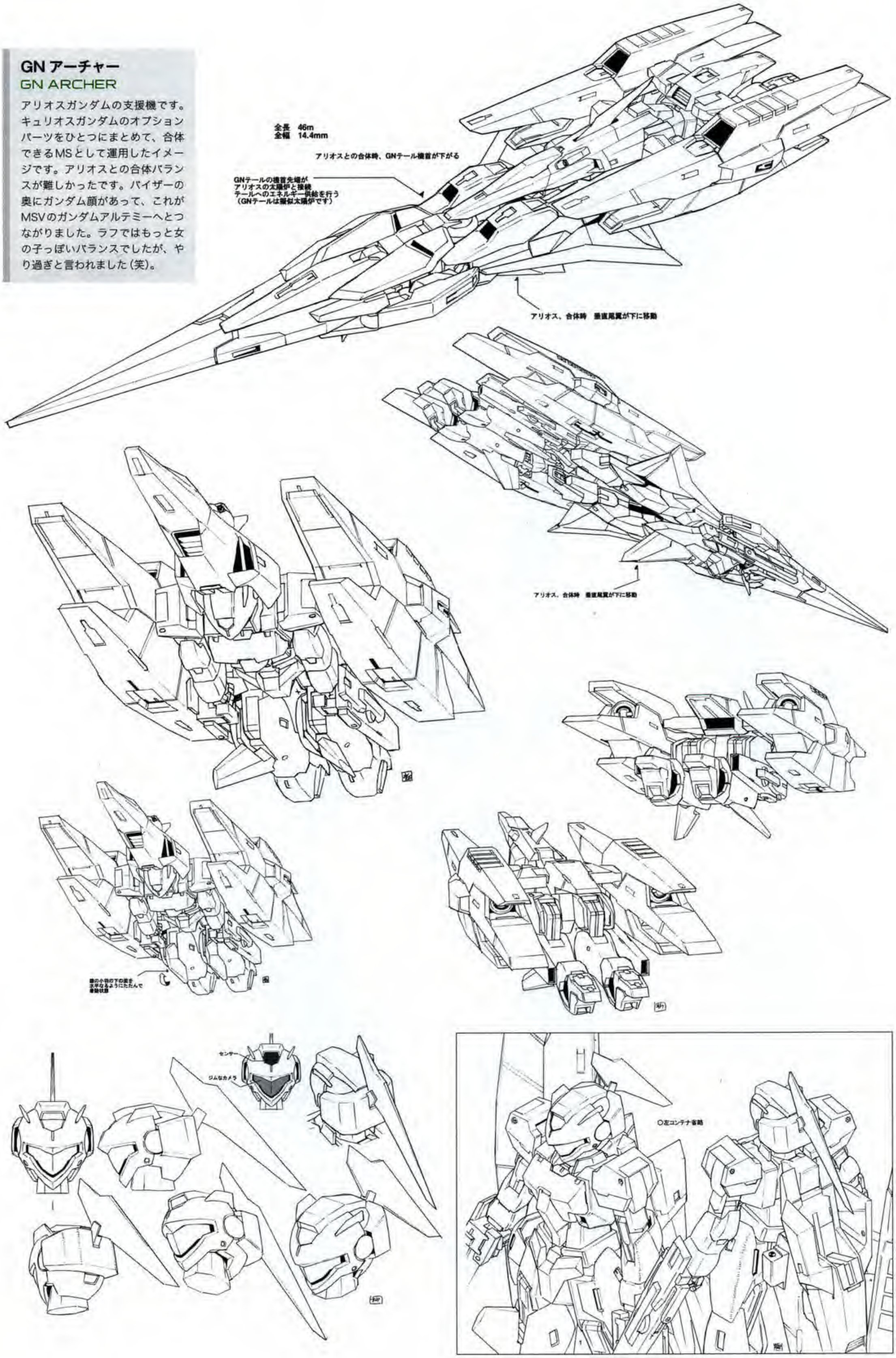

ビームサーベルはフロントスカートの裏にあります
基部が回転してでてくる
○ビームサーベルはこちらの設定参考
○格闘時 フロントスカート展





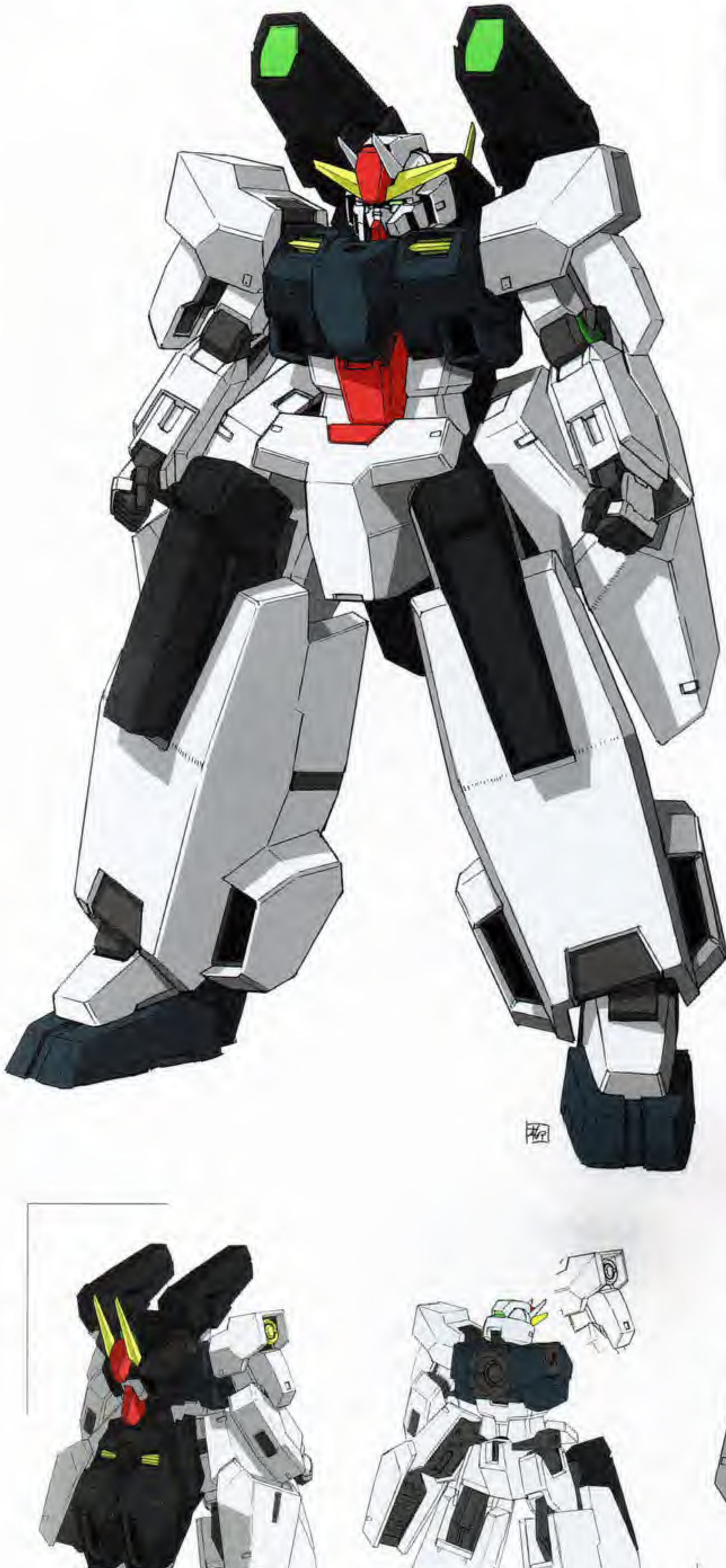
GN アーチャー
GN ARCHER

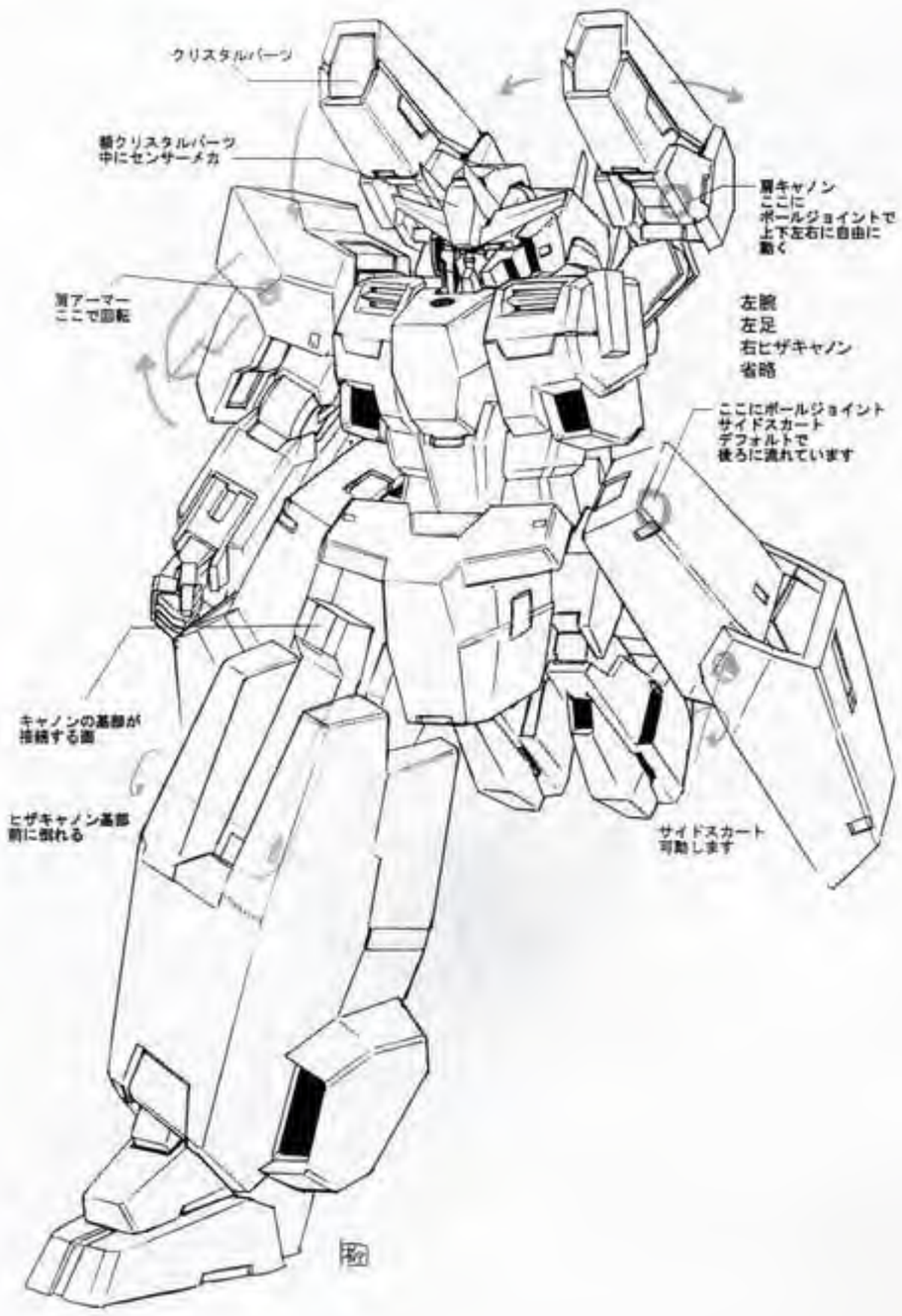
アリオスガンダムの支援機です。キュリオスガンダムのオプションパーツをひとつにまとめて、合体できるMSとして運用したイメージです。アリオスとの合体バランスが難しかったです。バイザーの奥にガンダム顔があって、これがMSVのガンダムアルテミーへとつながりました。ラフではもっと女の子っぽいバランスでしたが、やり過ぎと言われました(笑)。

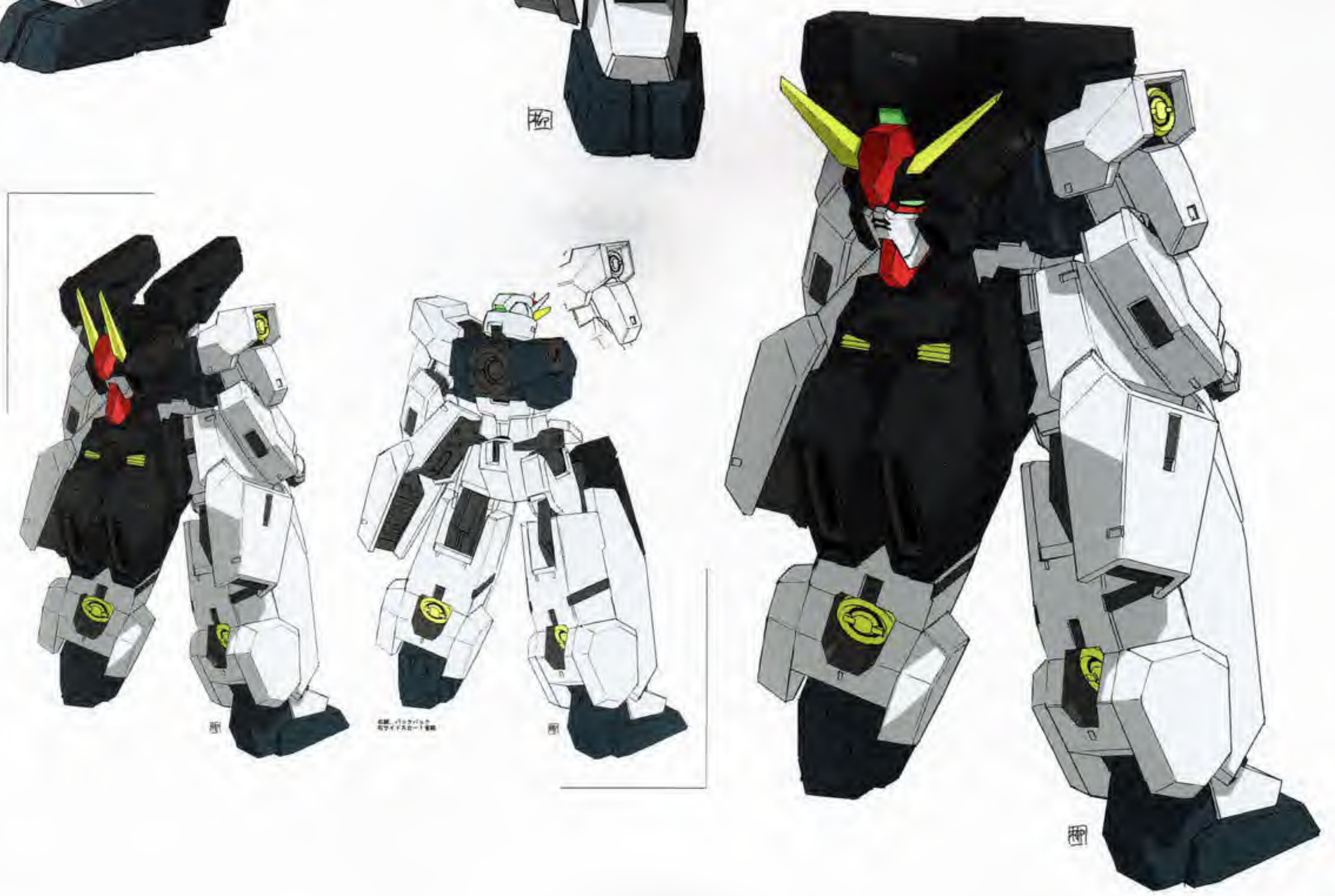


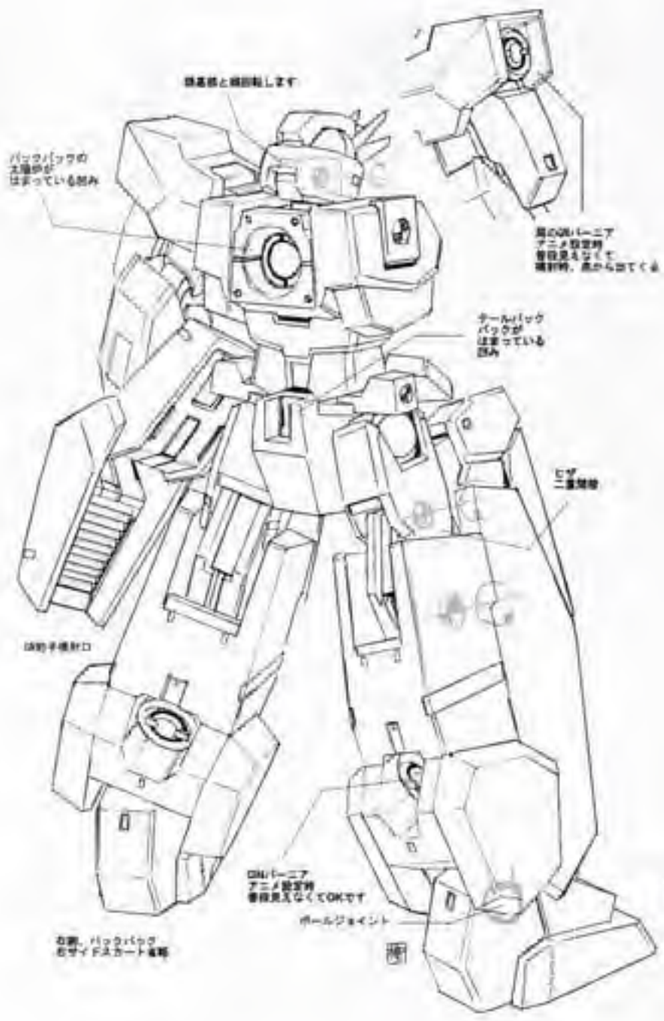
セラヴィーガンダム SERAVEE GUNDAM

背中に大きなガンダムの顔があるMSという発注でした。2期発表時は背面設定を載せなかったり、立体物の背面を外していたりと、第1話放送時まで背中は見せませんでした。セラフィムガンダムの腕がキャノンになったので、それを足にも付けることで六本腕の阿修羅王イメージになったのは副産物ですが、結果的にそれが特徴にもなりました。

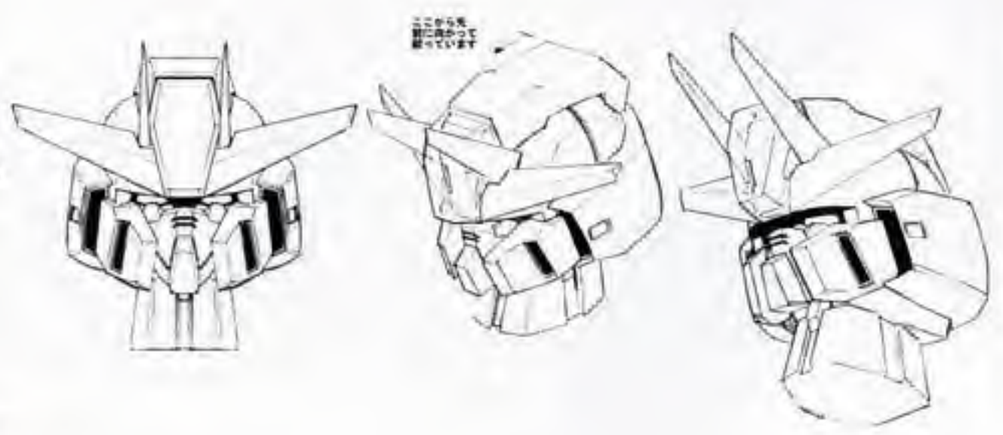


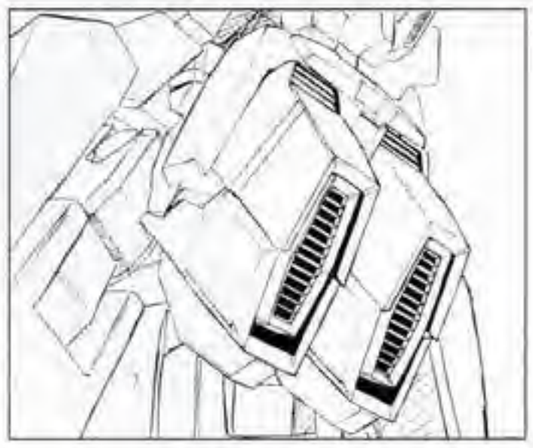


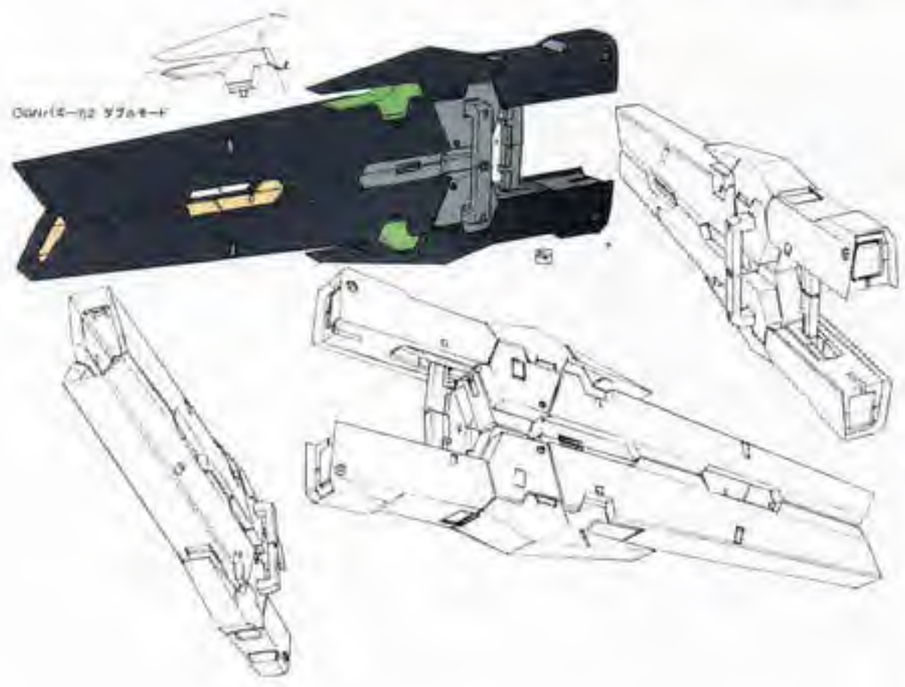


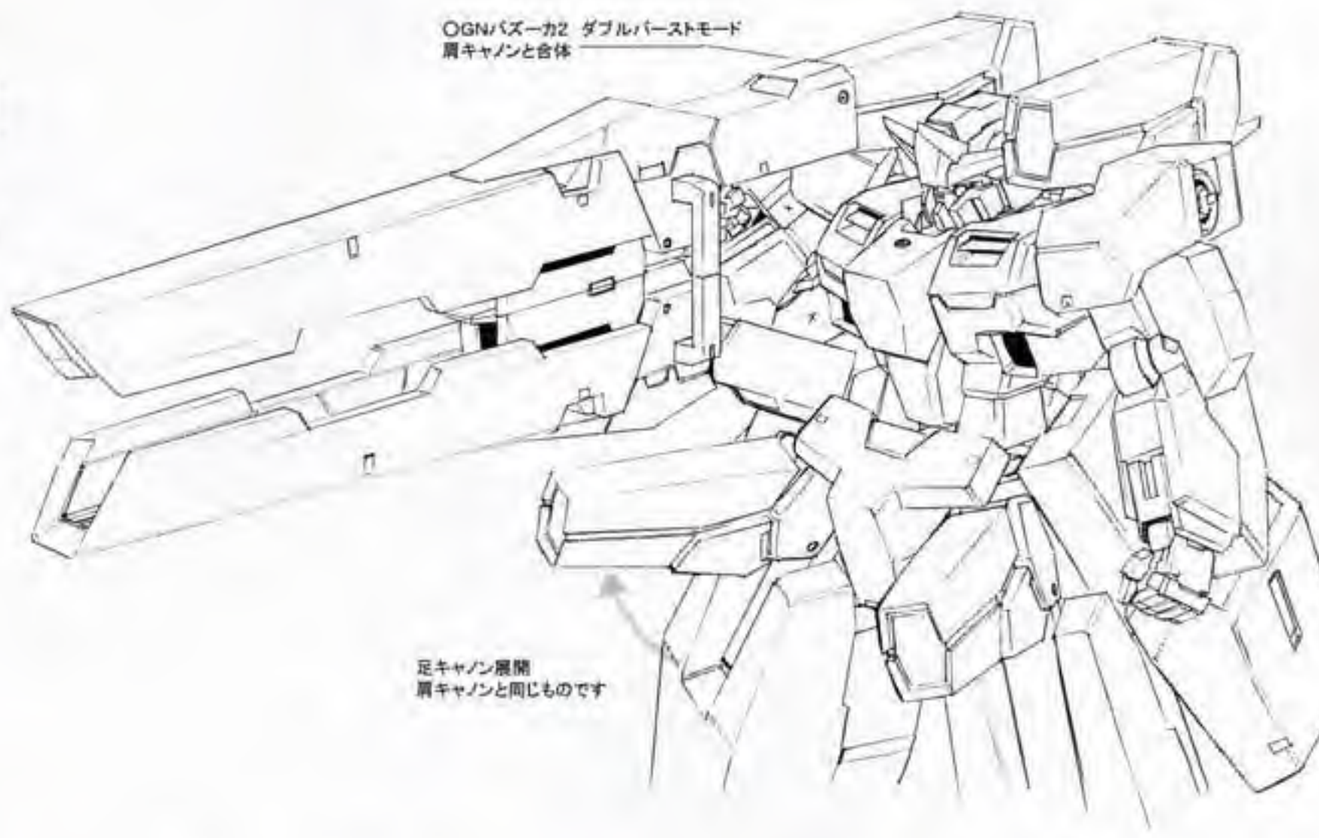

腰基部と連動します
バックパックの
太陽炉が
はまっている凹み
肩のGNバーニア
アニメ設定時
普段見えなくてOKです
テールバック
バックが
はまっている
凹み
ヒザ
二重関節
GNバーニア
アニメ設定時
普段見えなくてOKです
ボールジョイント

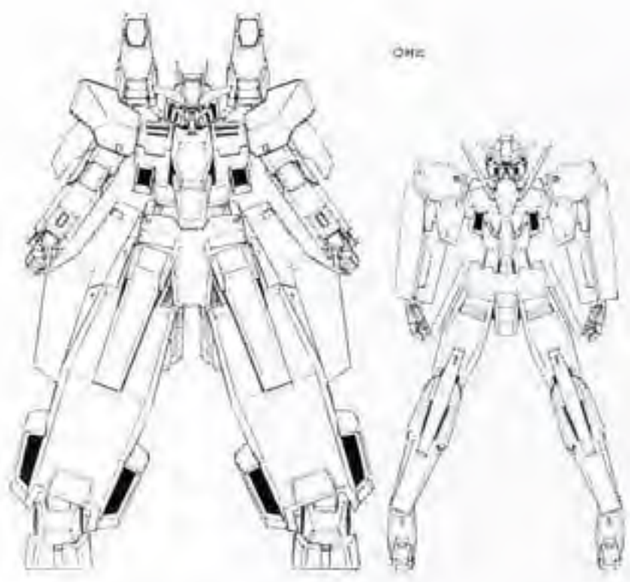
○左腕、左キャノン、頭部省略

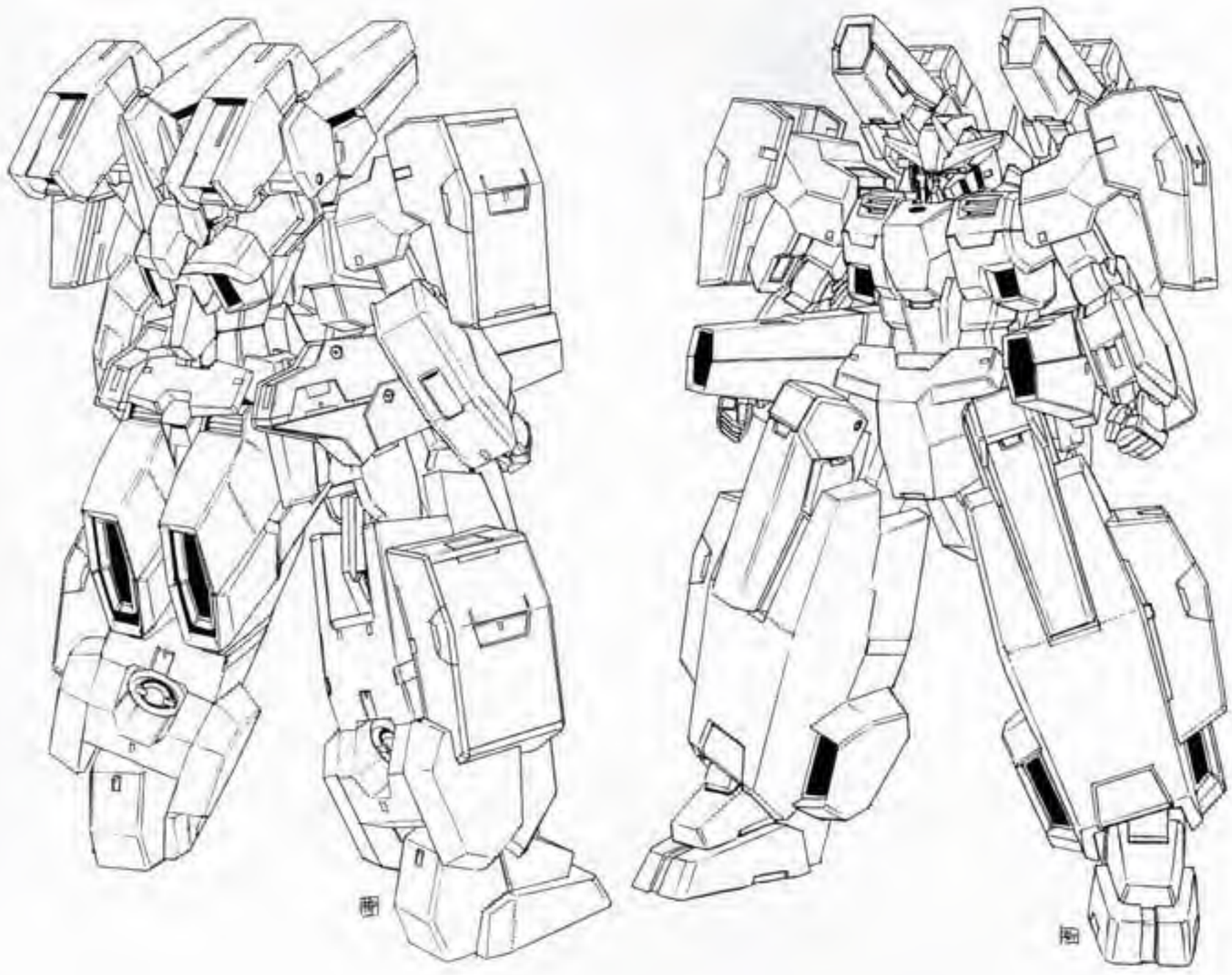





GNバズーカ2 ダブルモード

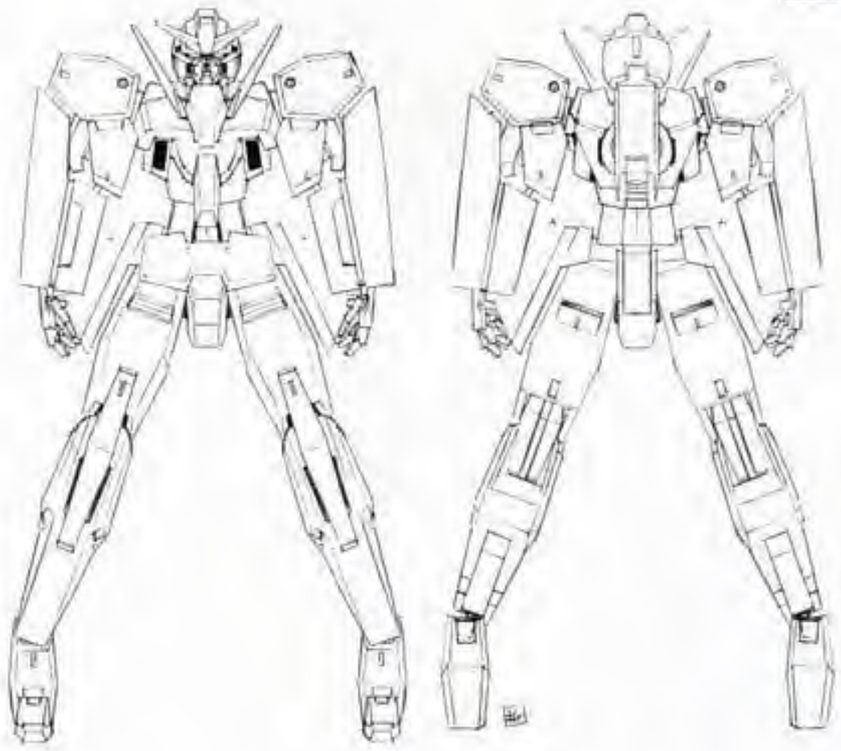

○GNバズーカ2 ダブルバーストモード
肩キャノンと合体
足キャノン展開
肩キャノンと同じものです

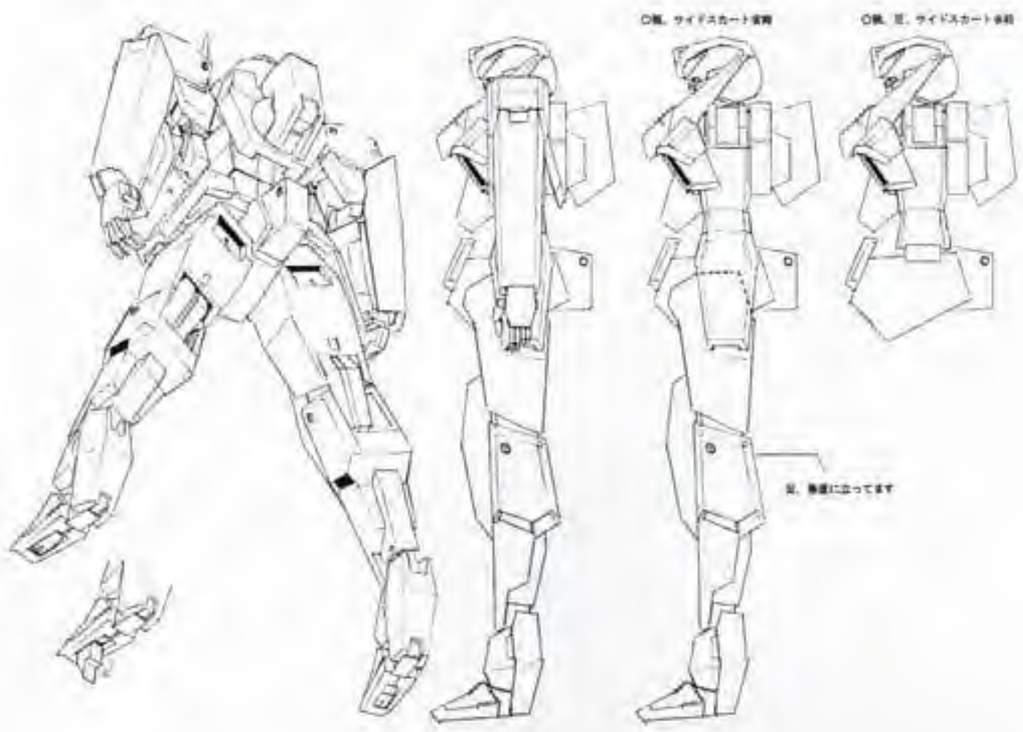

○HC

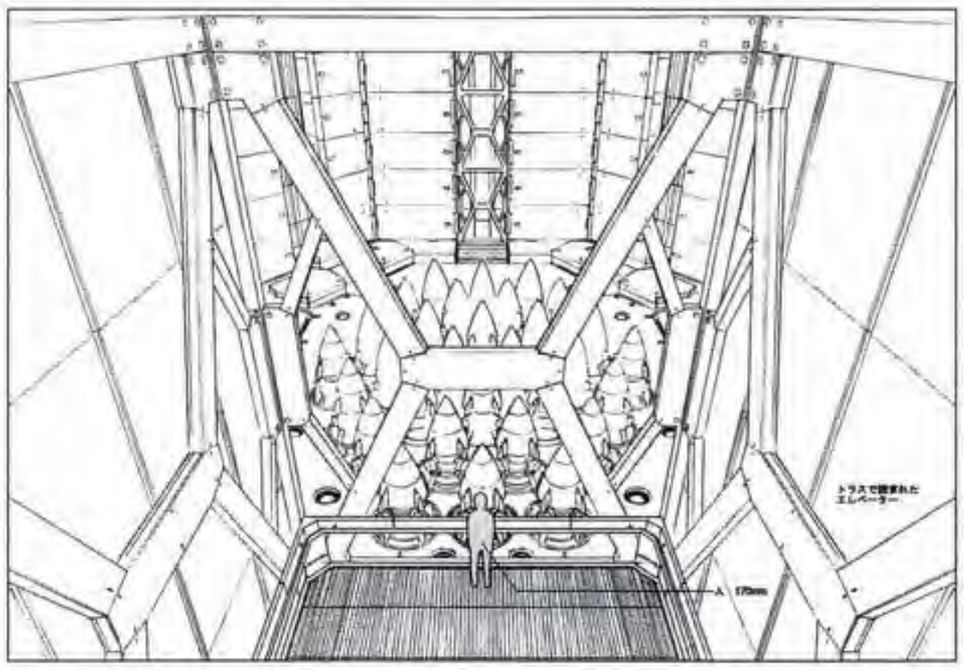


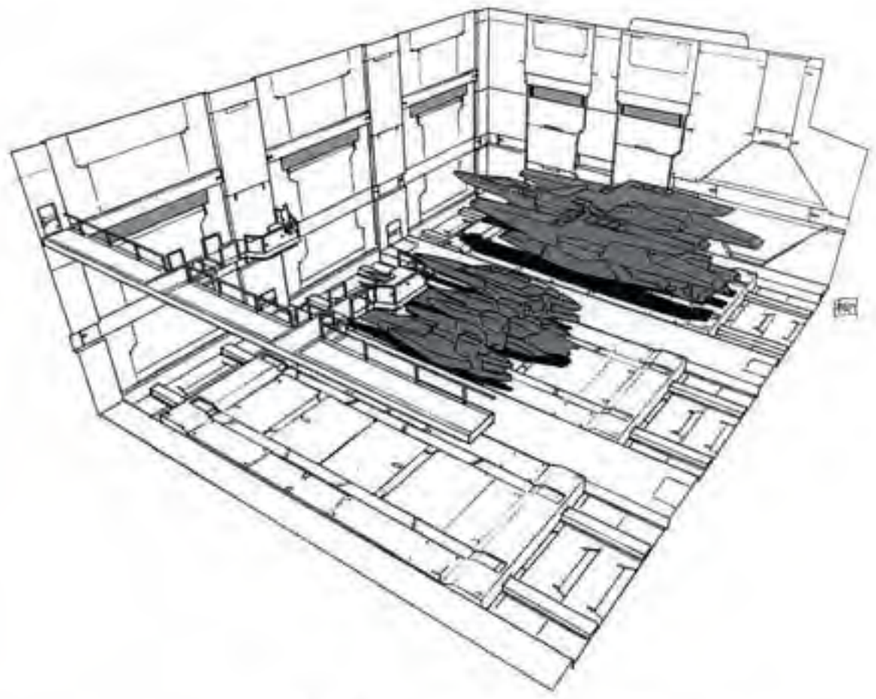
セラフィムガンダム SERAPHIM GUNDAM

セラヴィーガンダムの巨大ガンダム顔がMSに変形したガンダムです。ギミックイメージはすんなり考えられたのですが、足や腕などの収納を密に詰める段階で時間がかかりました。手が左右どちらにも変形するのがポイントです。



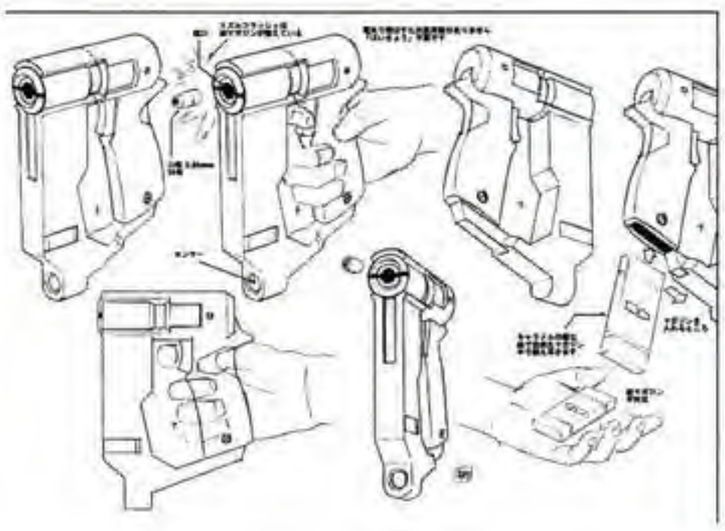


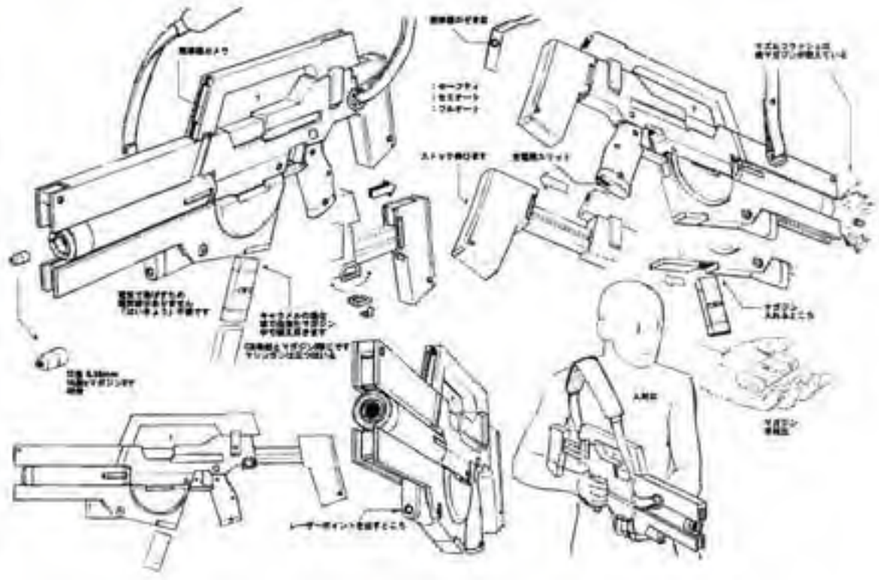


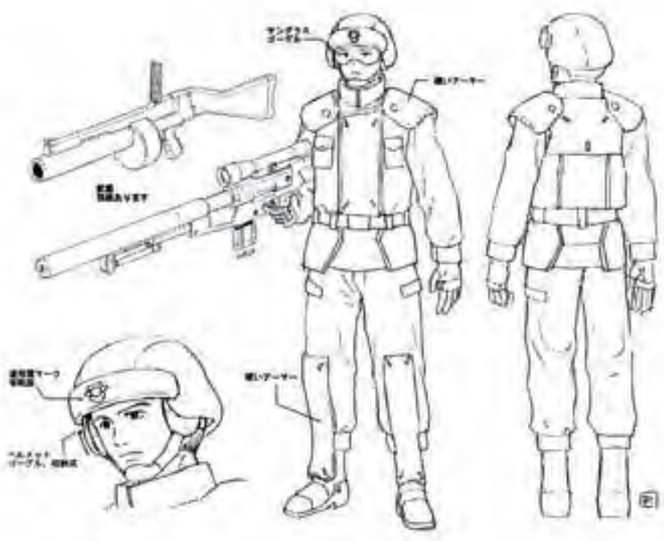


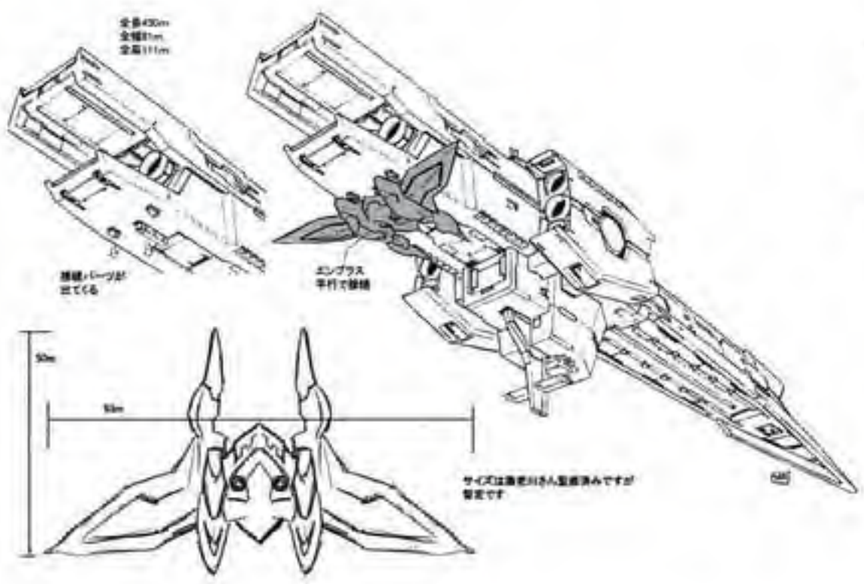
デザインワークス

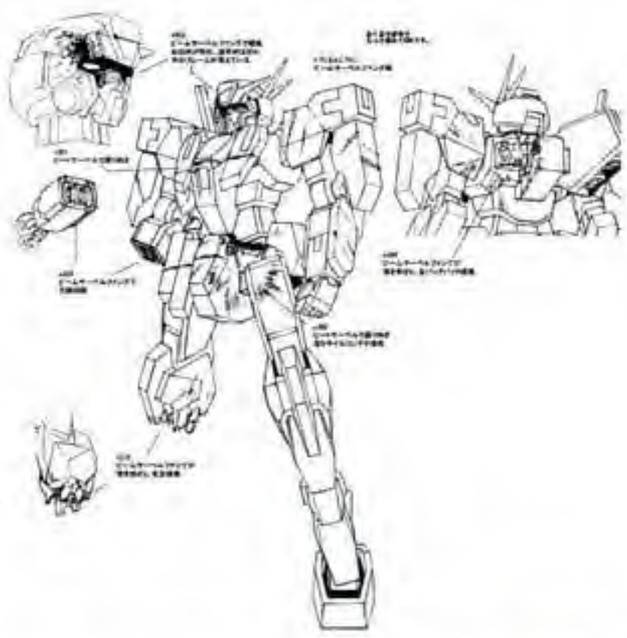
戦艦や格納庫などのメカ美術設定、小物、軍服などメカに関わる部分までデザインするのがメカニックデザイナーの一側面だと思っています。世界の一部をデザインできるのはうれしいことです。物語の後半にもなると、MSの壊れ設定が増えます。絵コンテに合わせて、内部メカも考えながらの作業です。

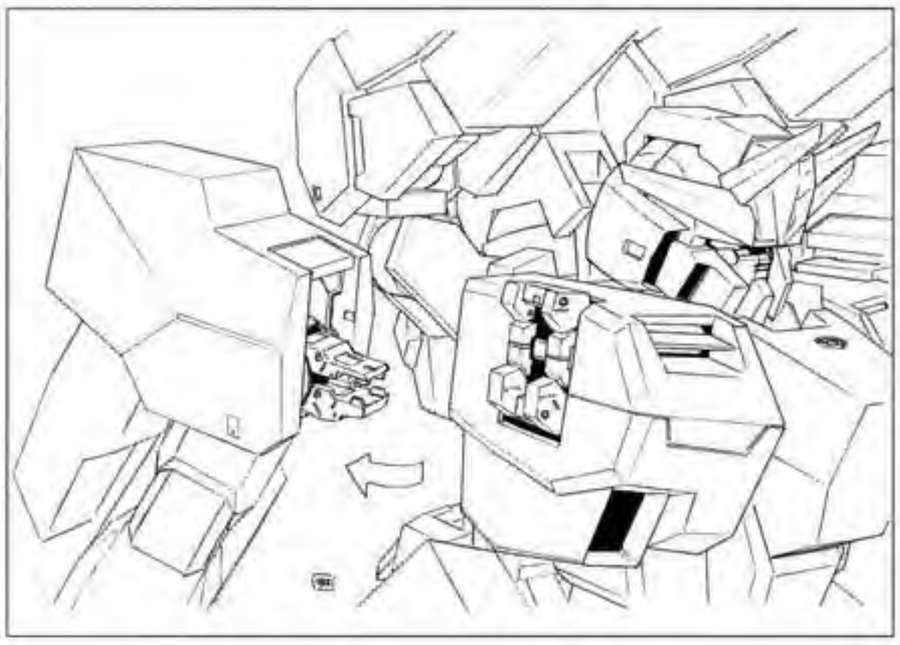


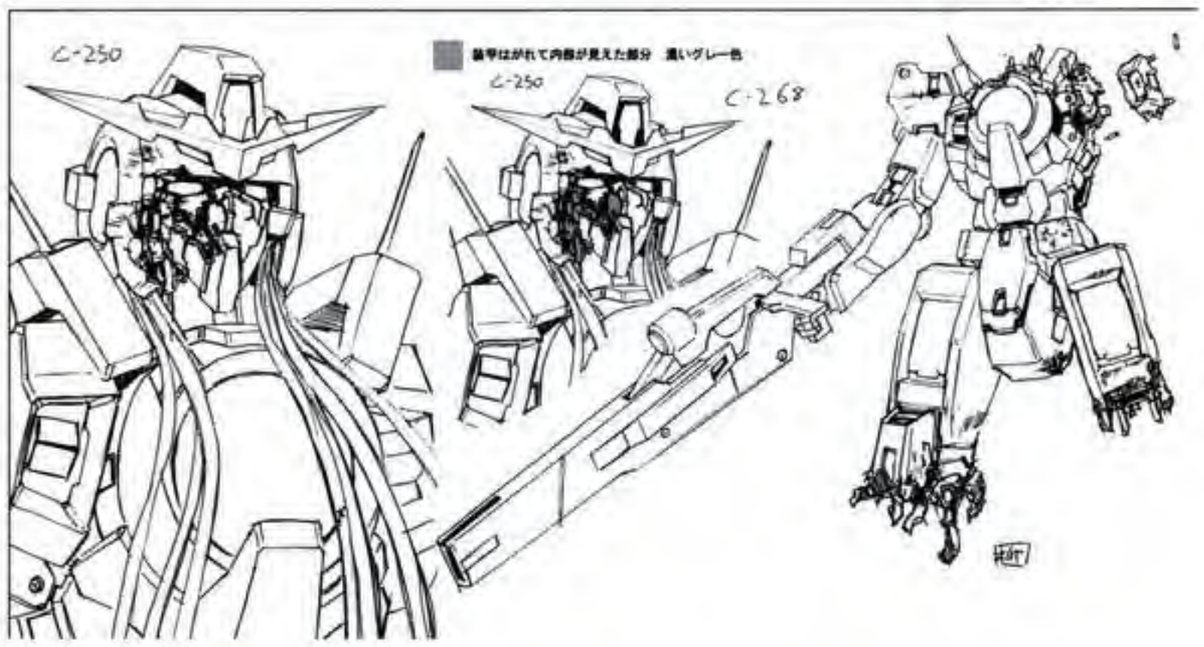


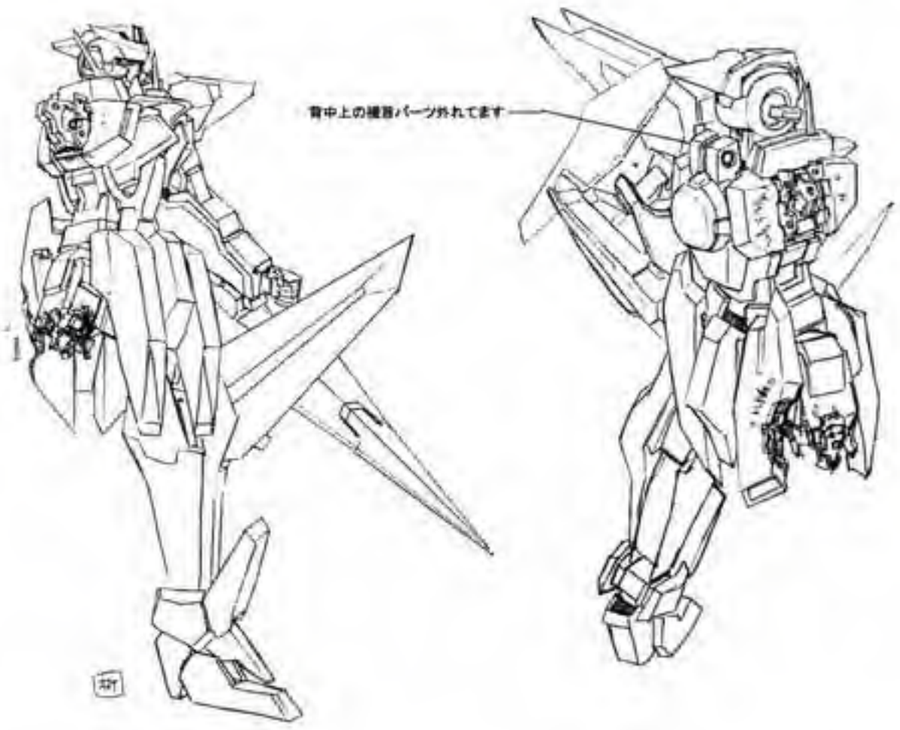








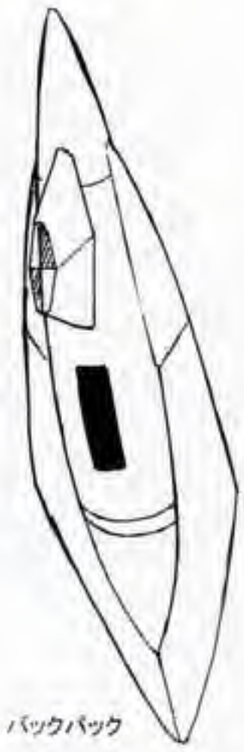




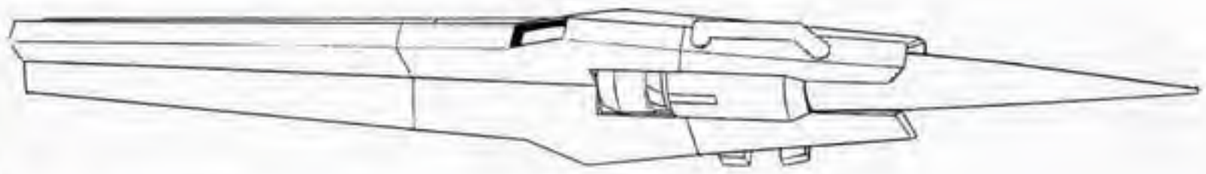
#8 リヴァイブ専用

○メガランチャー　背中収納状態

― このパーツ、本体に収納して
腕に持った状態より短くなってます



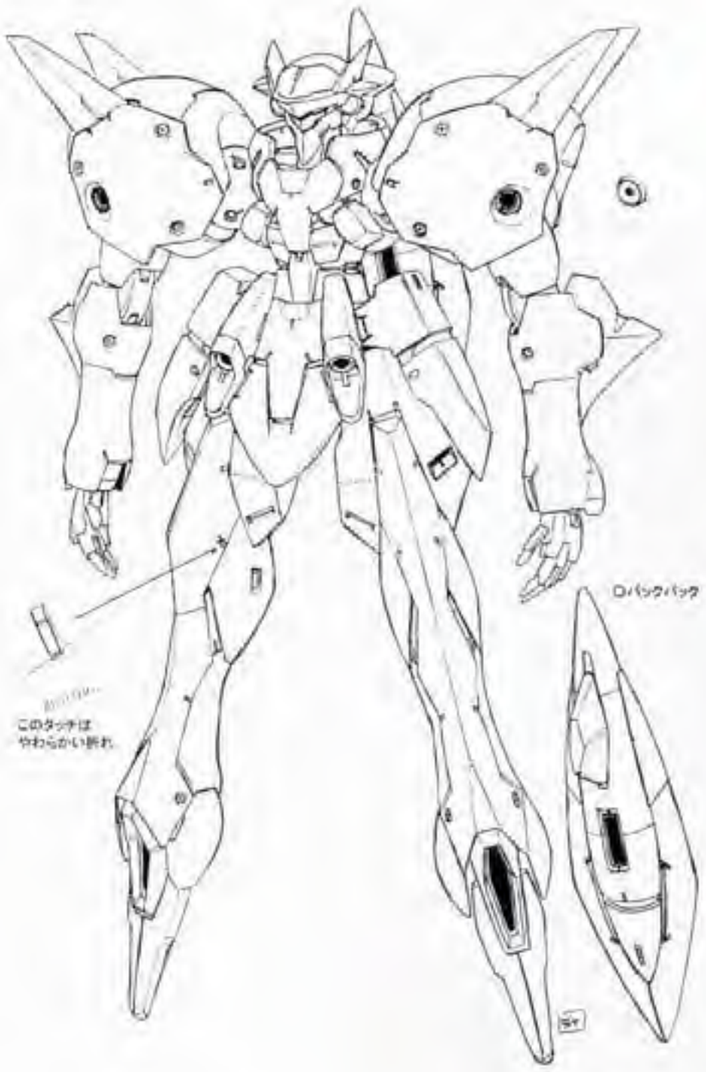
バックパック

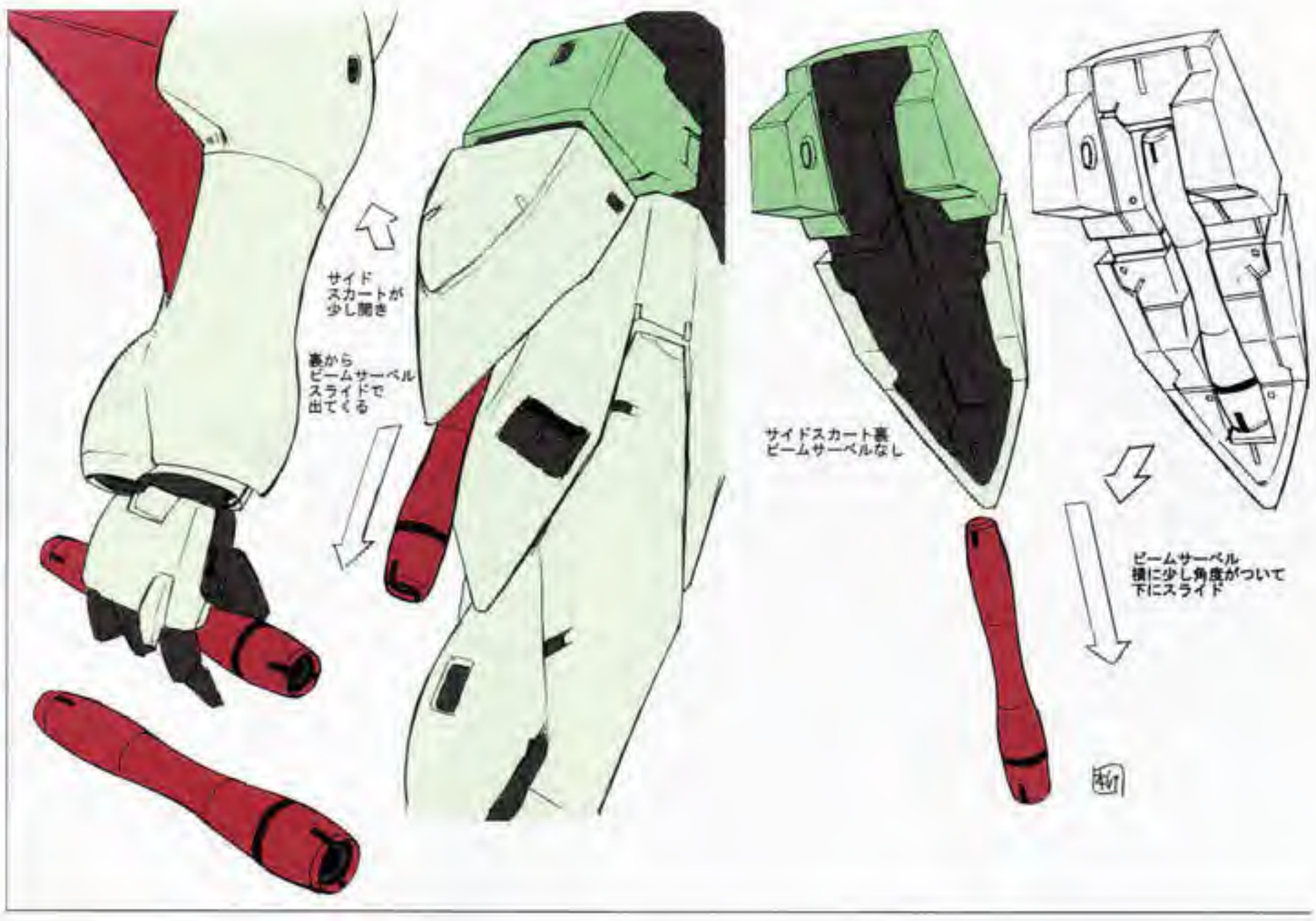


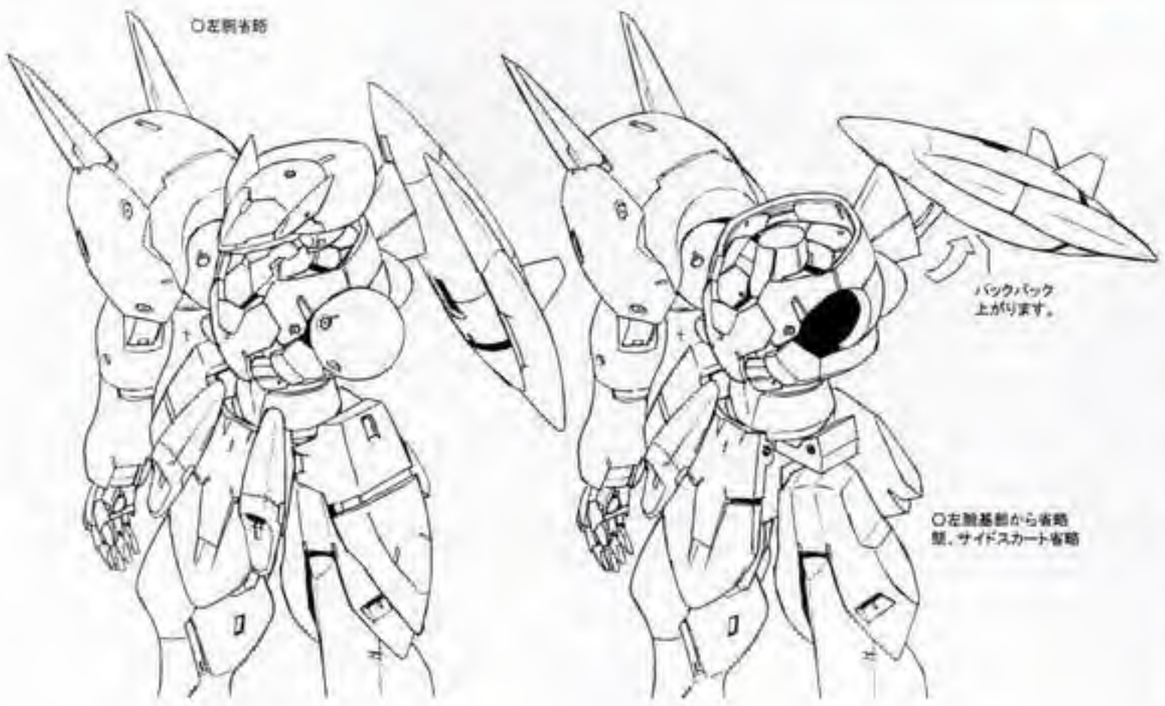
#8 リヴァイブ専用

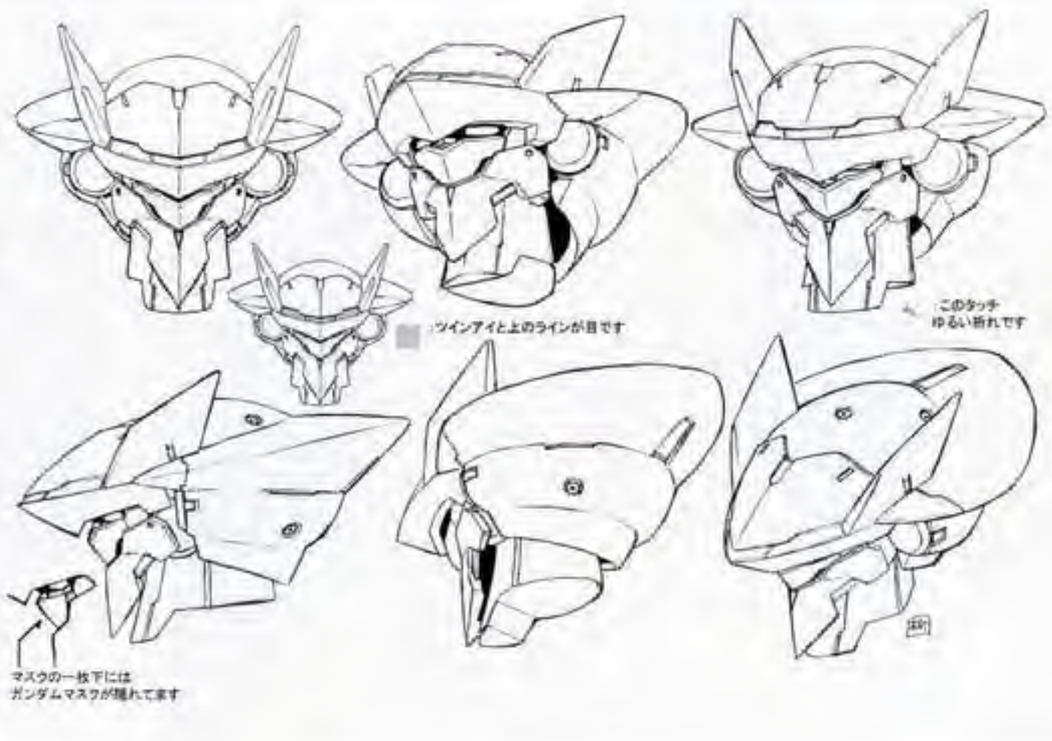
ガデッサ GADESSA

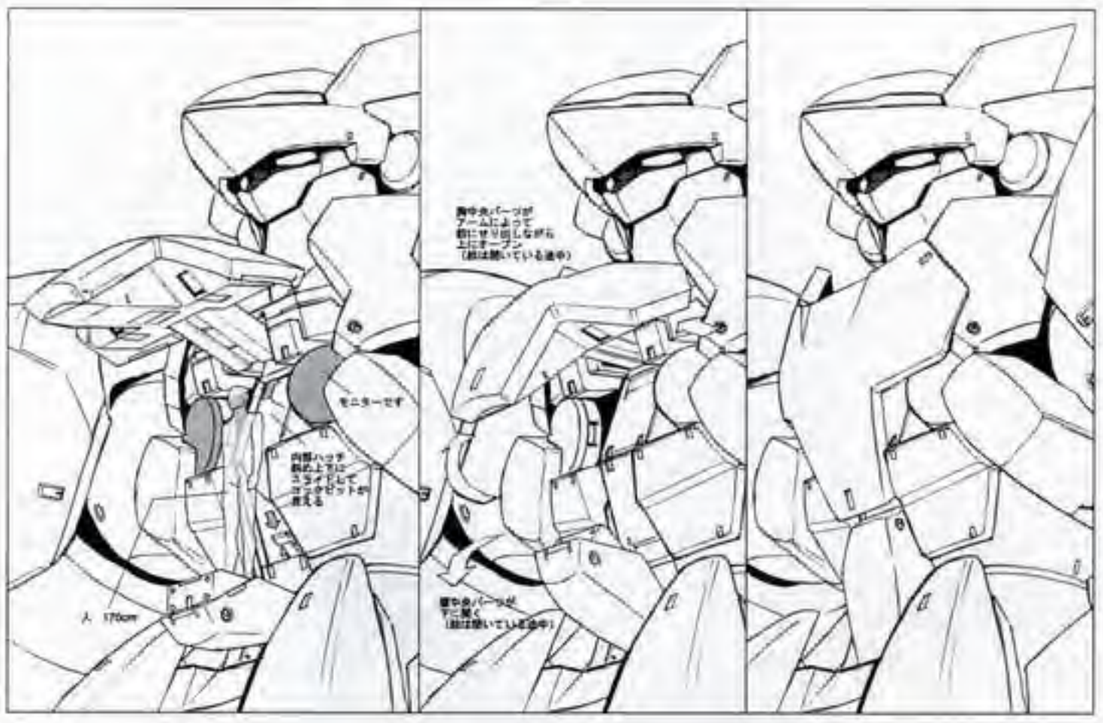
敵MSですが、ソレスタル・ビーイングの別派閥がつくったMSということで、デザインを担当しました。根底にガンダムがあるのですが、最新鋭敵メカ感を重視してデザインしています。足先は変形して3本のつま先になります。

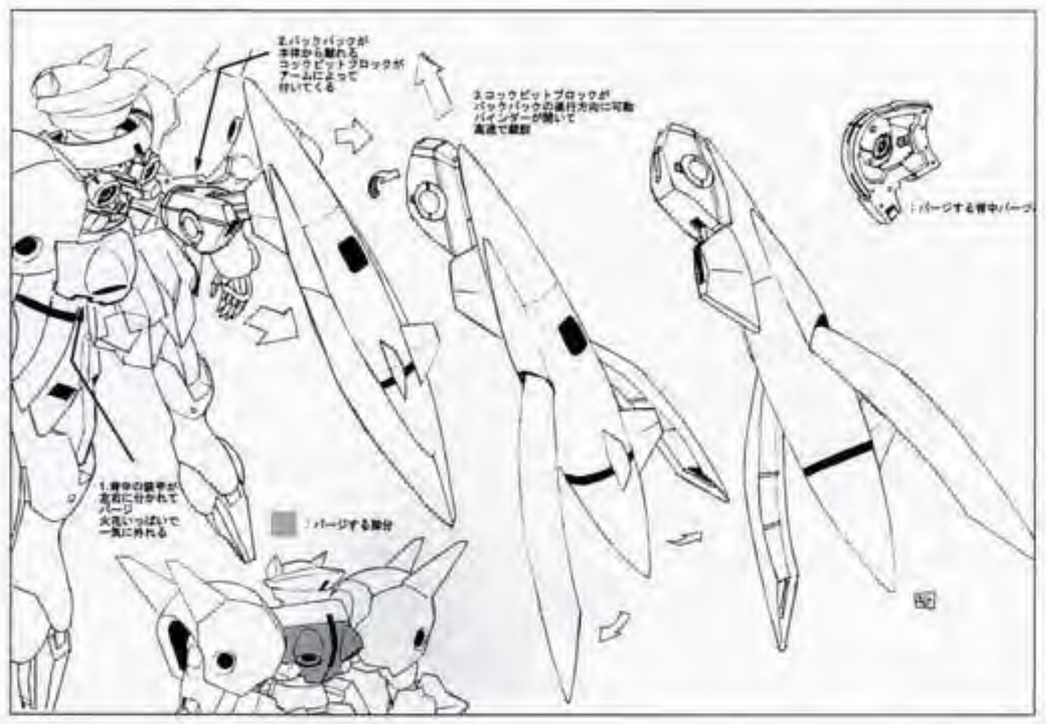

○バックパック
このタッチは
やわらかい折れ

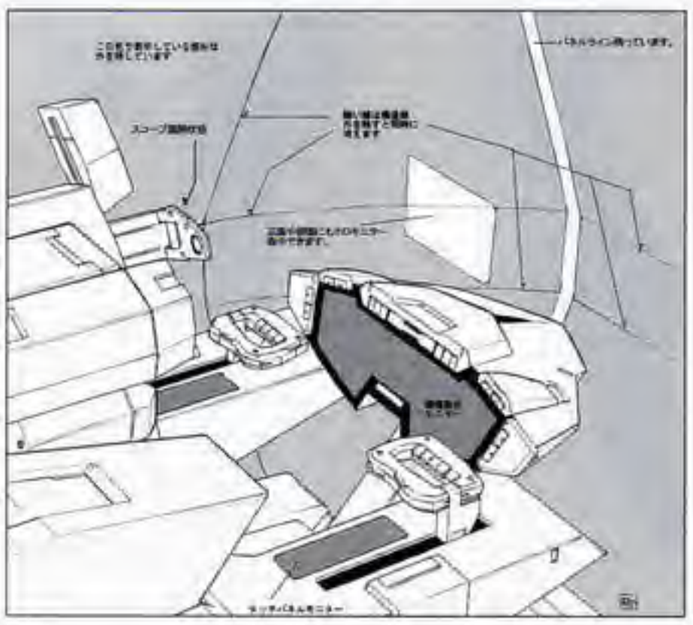

サイド
スカートが
少し開き
裏から
ビームサーベル
スライドで
出てくる
サイドスカート裏
ビームサーベルなし
ビームサーベル
横に少し角度がついて
下にスライド


○左腕省略
バックパック
上がります。
○左腕基部から省略
肩、サイドスカート省略

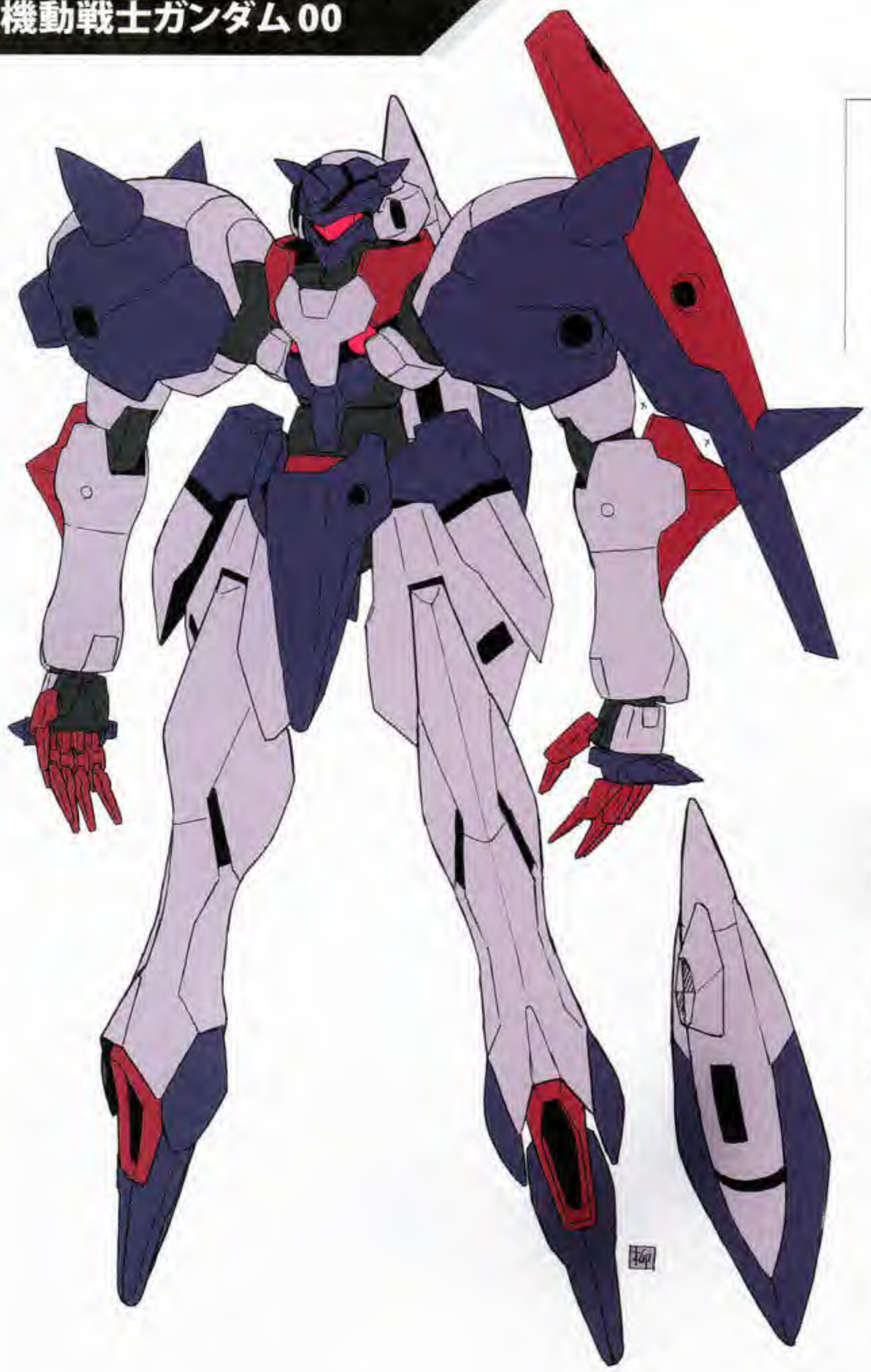

ツインアイと上のラインが目です
このタッチ
ゆるい折れです
マスクの一枚下には
ガンダムマスクが隠れてます

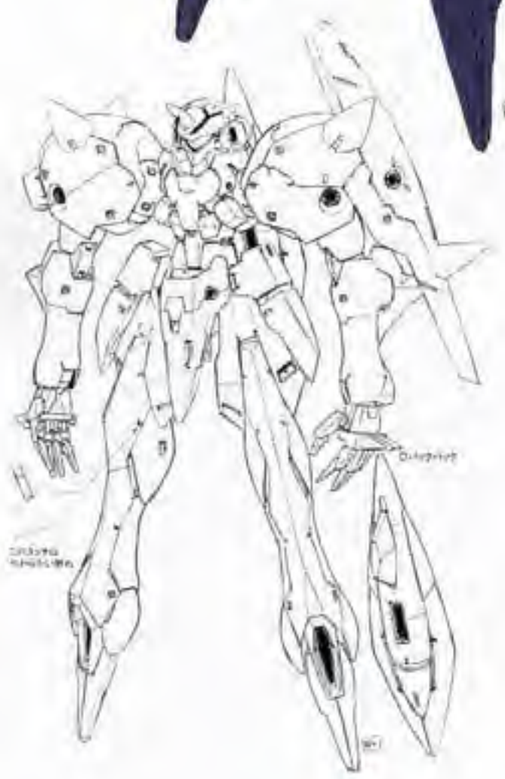

モニターです
内部ハッチ
前の上下に
スライドして
コックピットが
現える
入 170cm
青や赤パーツが
アームによって
前にせり出しながら
上にオープン
（前は開いている途中）
青や赤パーツが
下に開く
（前は開いている途中）


2.バックパックが
本体から離れる
コックピットブロックが
アームによって
付いてくる
3.コックピットブロックが
バックパックの進行方向に可動
バインダーが開いて
高速で前進
1.青や白装甲が
左右に分かれて
パージ
火花いっぱいで
一気に外れる
：パージする部分
：パージする青や赤パーツ


この色で表示している部分は
外を映しています
パネルライン残っています。
スコープ展開状態
狭い幅は携帯端
末を閉すと同時に
消えます
正面や側面にもモニター
表示できます。
後部席用
モニター
タッチパネルモニター

キャラの後に
後光のようなモニター表示
この色で表示している部分は
外を映しています
狭い幅は携帯端
末を閉すと同時に
消えます
後部席用
モニター
タッチパネルモニター
グリップ周りは別紙参照





二つ目モード
ガデッサと逆で
戦闘時になるとマスクを閉じます
（近接機体なので）

ガデッサと違い
マスク、フラッグと同じ
クリスタルです。
（二つ目は出ること可能）

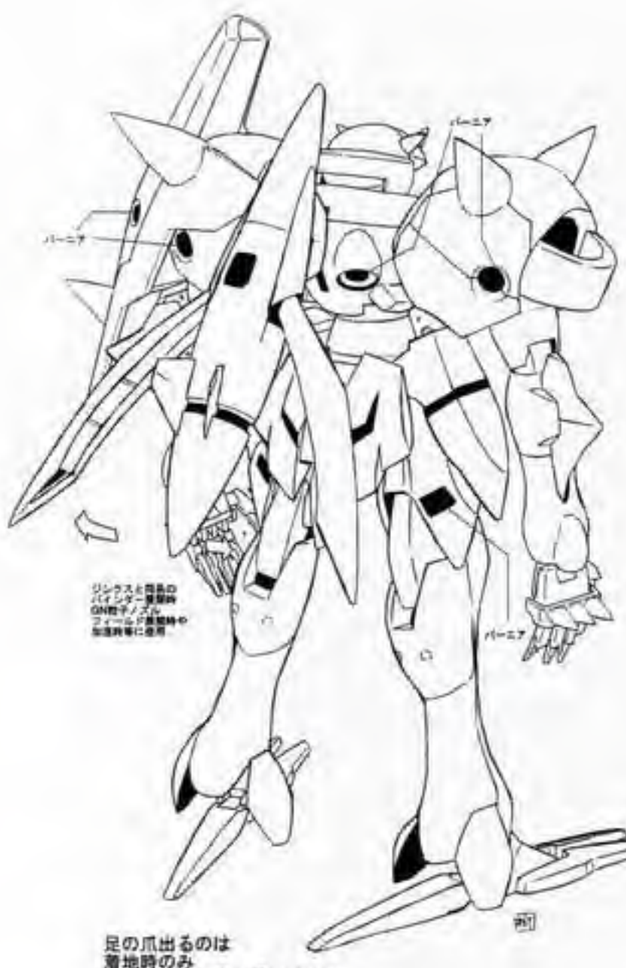
頭の黒ライン、
変動時
モノアイがグリグリ
移動します
（普段は出なくてOKです）

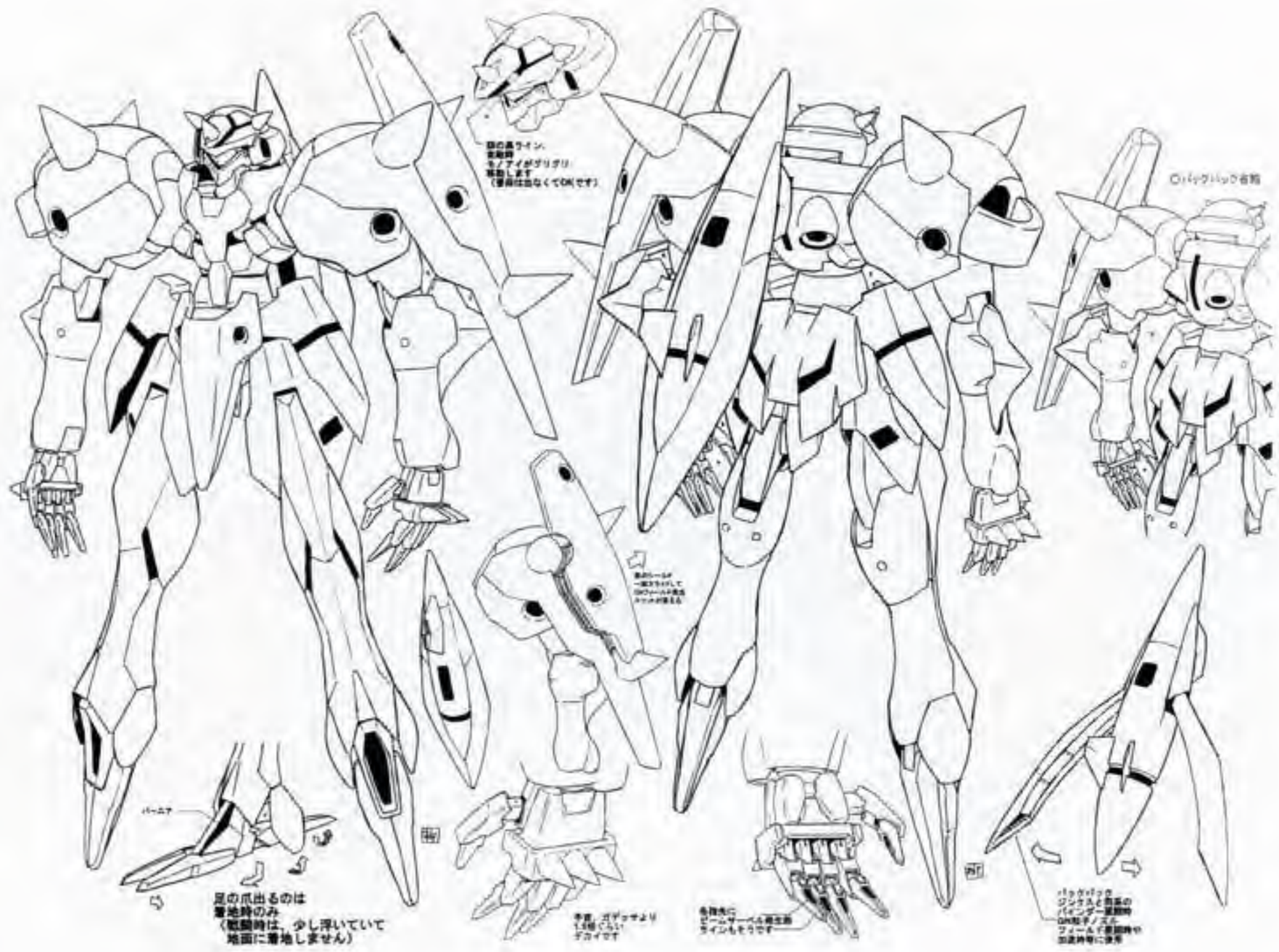
モノアイ

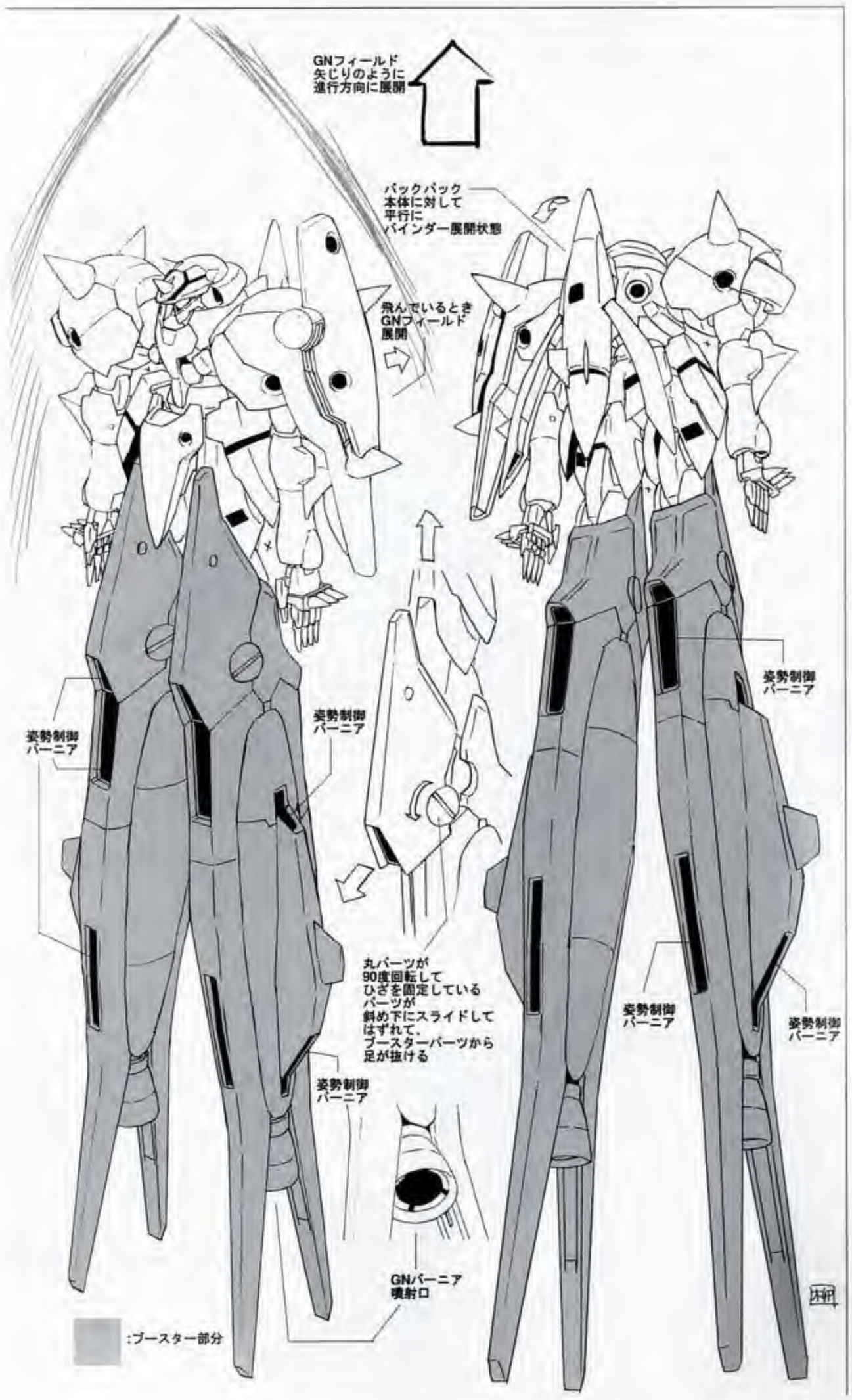
マスク、下にスライドして
二つ目が出ます
マスク、クリスタル部が
無くなり、色が本体色になる

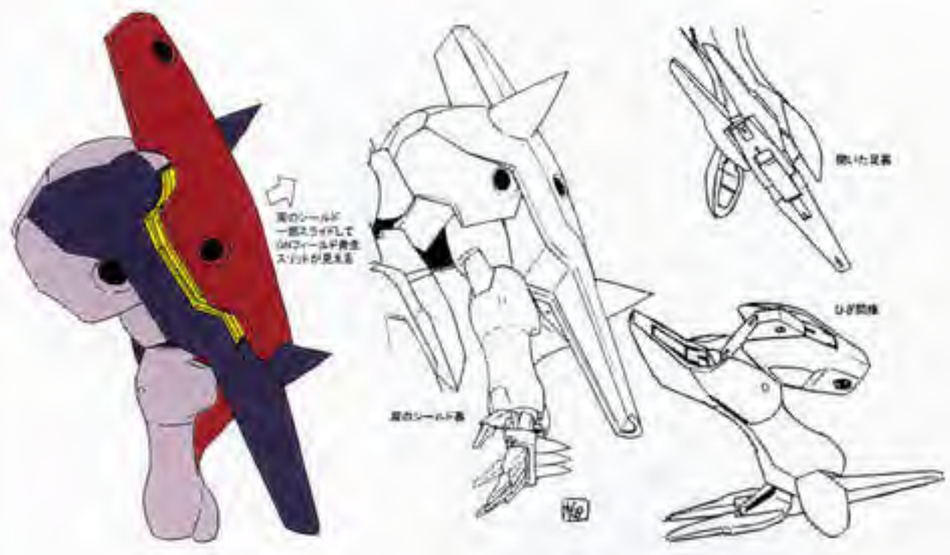
ガラッゾ GARAZZO

ガデッサの格闘タイプです。五本指すべてがビームサーベルというアイデアで突き進みました。ガンダムのアニメーション設定は中谷誠一氏ですが、ガデッサシリーズは、私がアニメーション設定も担当。まず立体用にディテールアップ状態でデザインし、アニメーション用に線減らし設定をつくりました。


バーニア
バーニア
バーニア
足の爪出るのは
着地時のみ
（戦闘時は、少し浮いていて
地面に着地しません）


バーニア
足の爪出るのは
着地時のみ
（戦闘時は、少し浮いていて
地面に着地しません）
バックパック各部

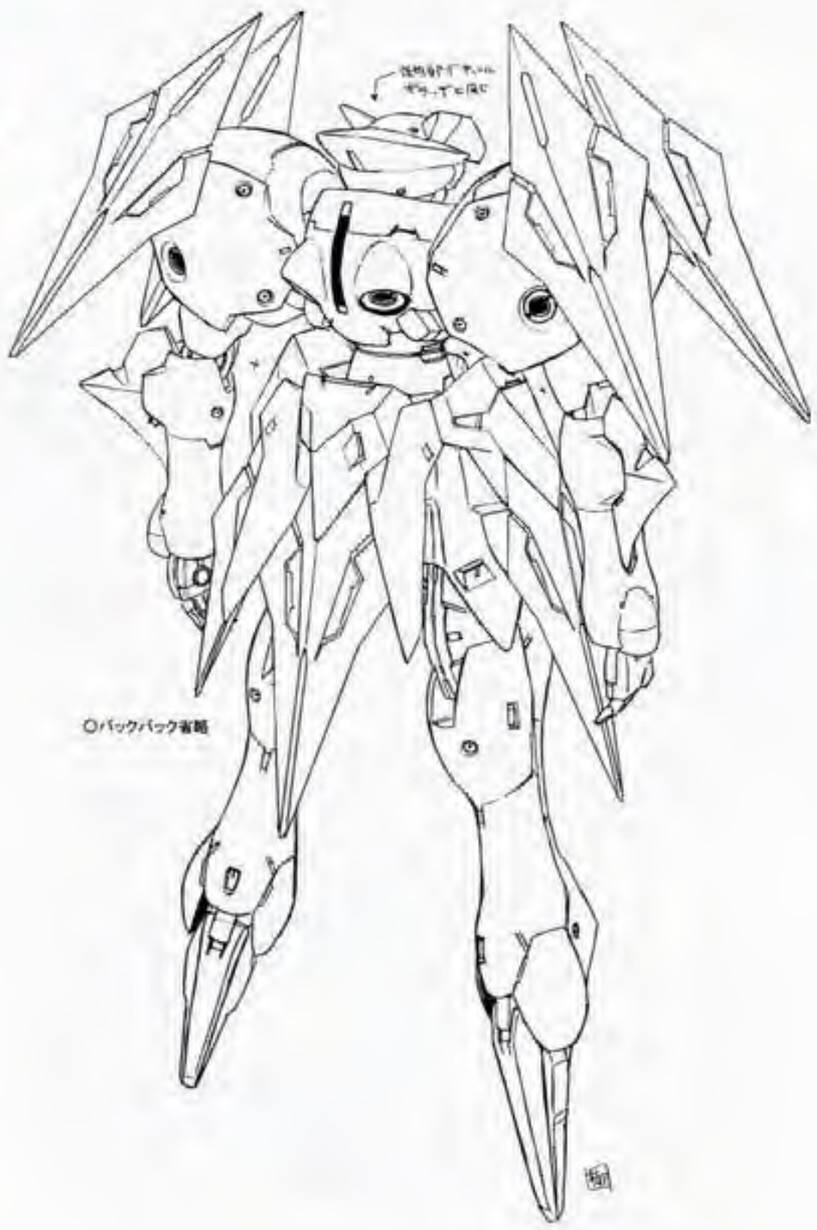

GNフィールド
矢じりのように
進行方向に展開
バックパック
本体に対して
平行に
バインダー展開状態
飛んでいるとき
GNフィールド
展開
姿勢制御
バーニア
姿勢制御
バーニア
姿勢制御
バーニア
姿勢制御
バーニア
丸パーツが
90度回転して
ひざを固定している
パーツが
斜め下にスライドして
はずれて、
ブースターパーツから
足が抜ける
GNバーニア
噴射口
:ブースター部分

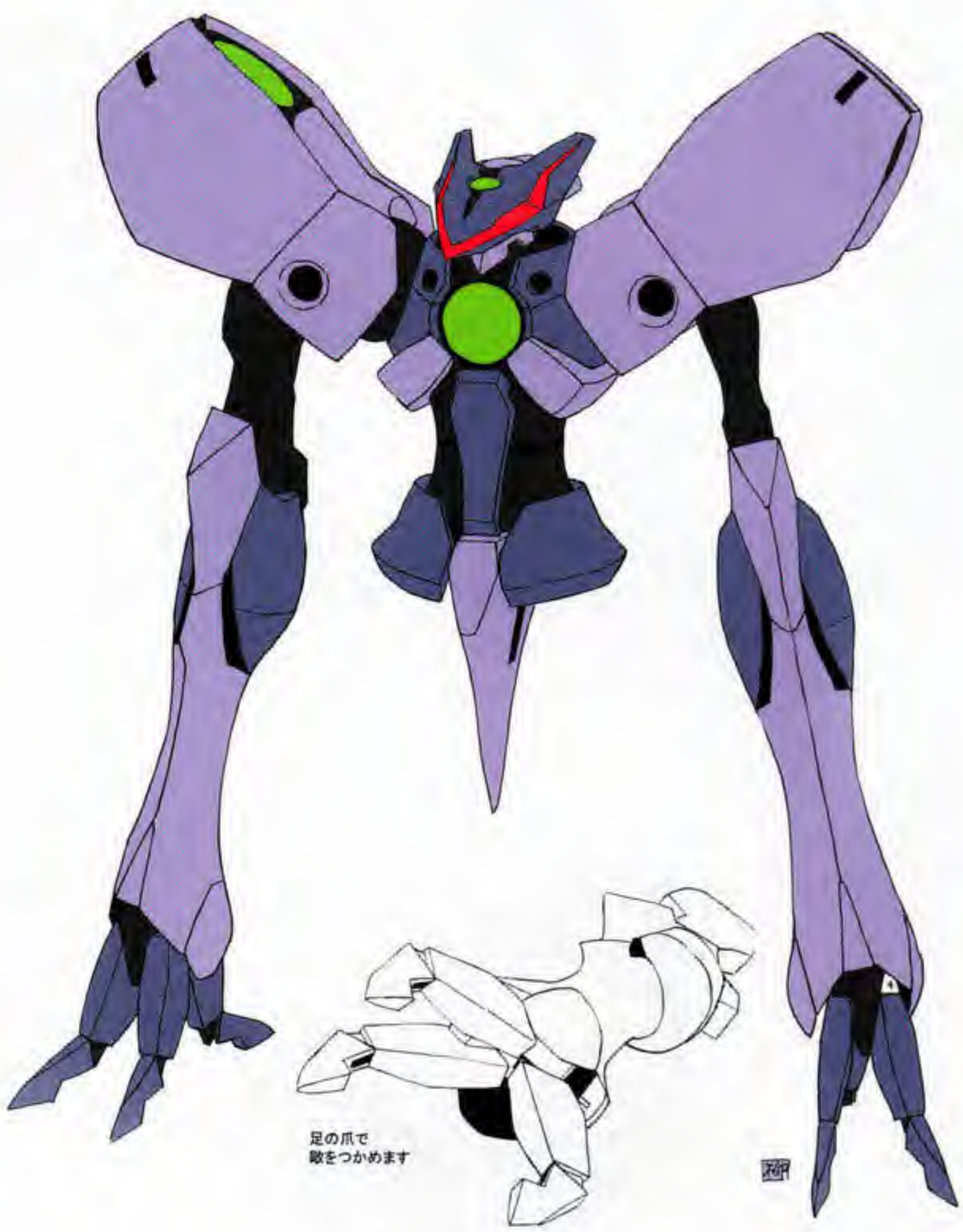

開いた状態
ひざ関節

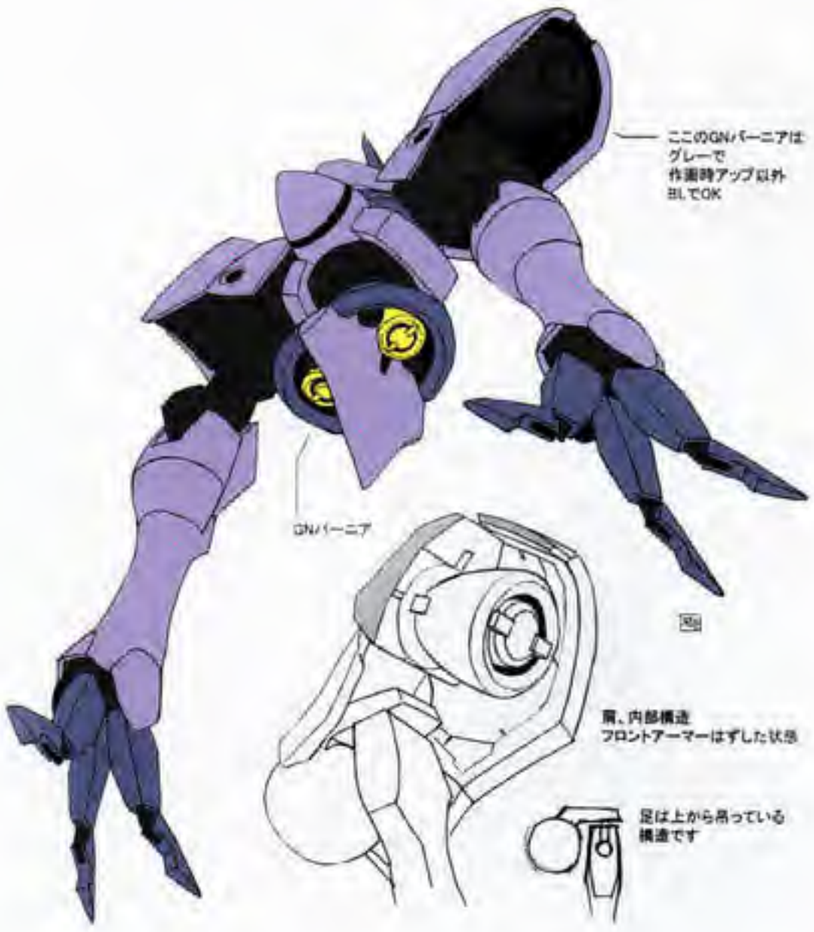
バックパック
上がります。

ガッデス GADDESS

ガデッサのソードビットタイプです。ビームサーベルが遠隔操作で自由に動き回ります。腰についたソードビットがスカート風になることで、女性パイロットが乗るMSらしさを出しました。





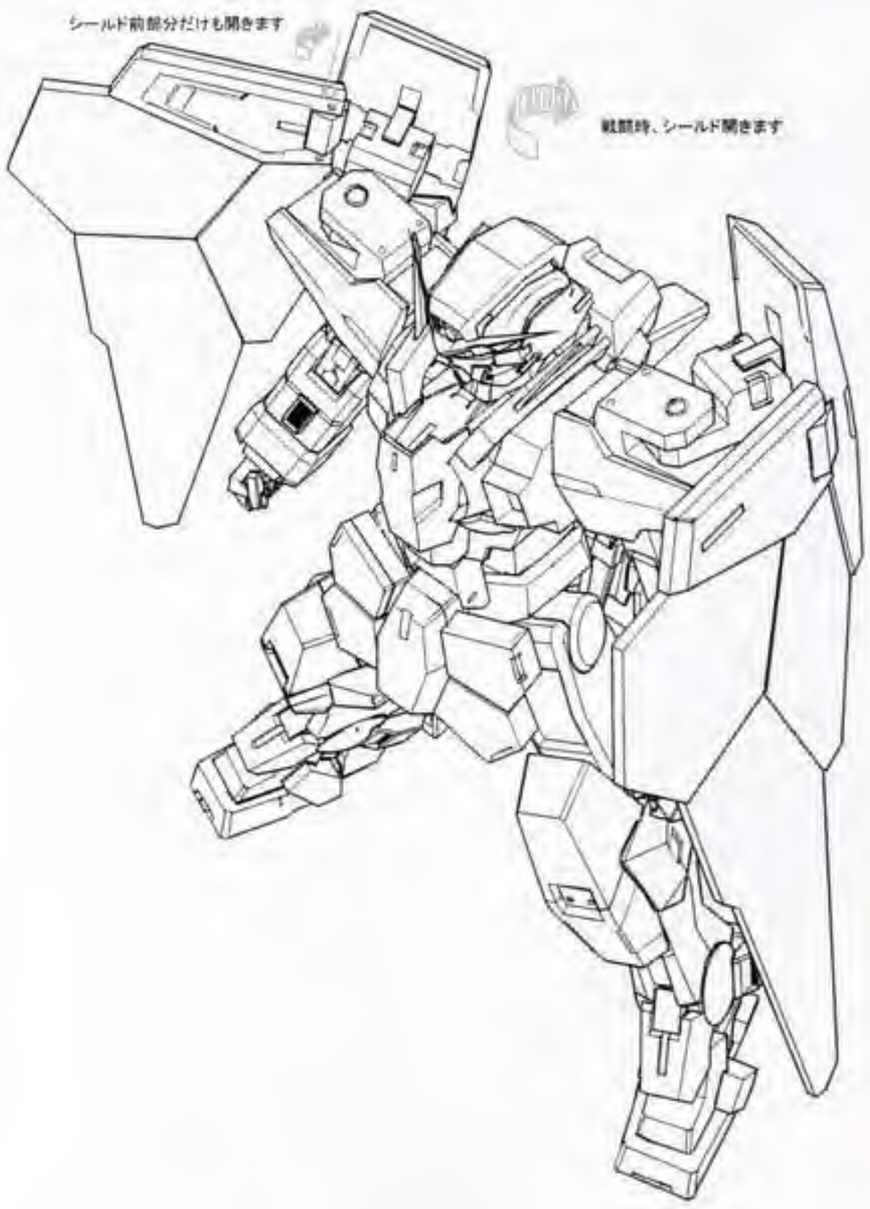


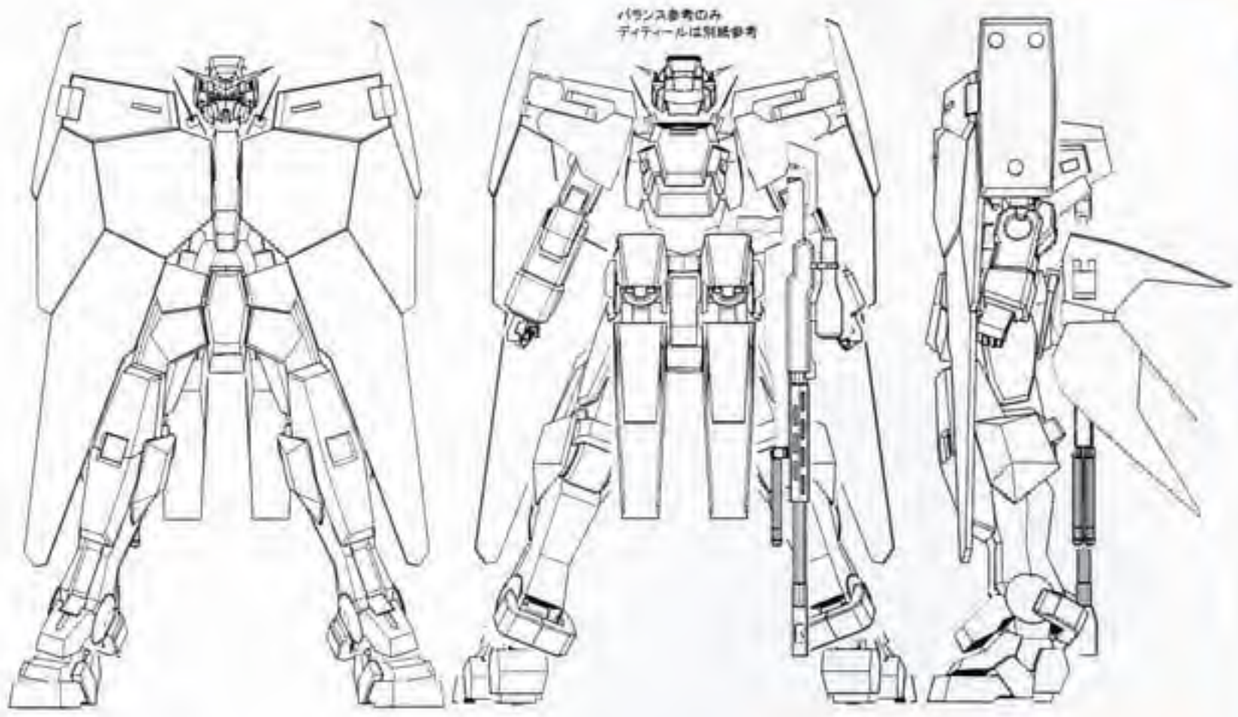
ガガ GAGA

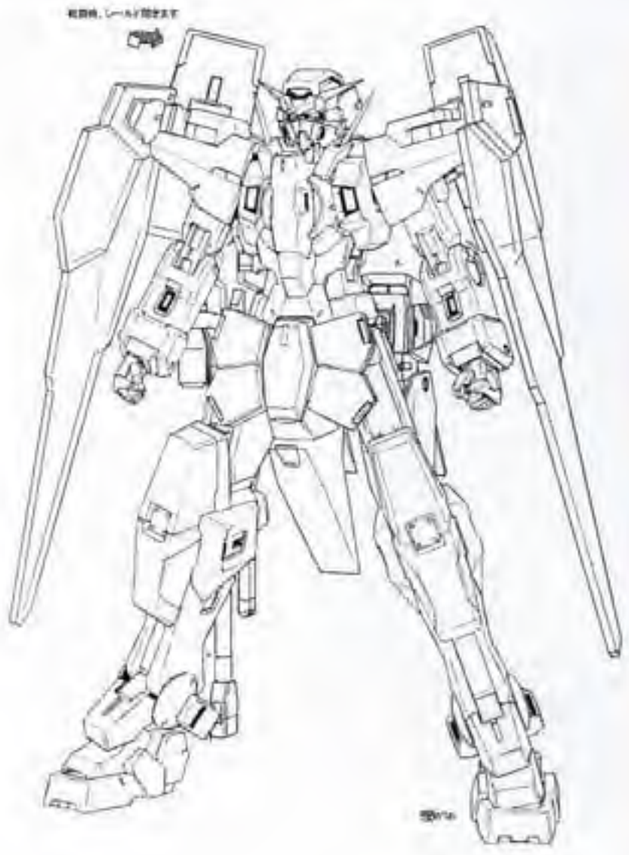
ガデッサの特攻タイプです。ただ敵に組み付き、擬似太陽炉を爆発させるというシンプルな機体ですが、デザインは00の中で一番難航して、とにかくラフを大量に描きました。シンプルなものほど難しいと痛感しました。

ガンダムデュナメスリペア
GUNDAM DYNAMES REPAIR

劇場版『機動戦士ガンダム00 -A wakening of the Trailblazer-』に登場するガンダムデュナメスの改修タイプです。光学迷彩で隠れており、突然現れるという表現だったので、シールドをクリアパーツにして、それっぽさを出しました。太陽炉がないので、擬似太陽炉を背中につけて、腰バーニアも強化し大きくなってます。

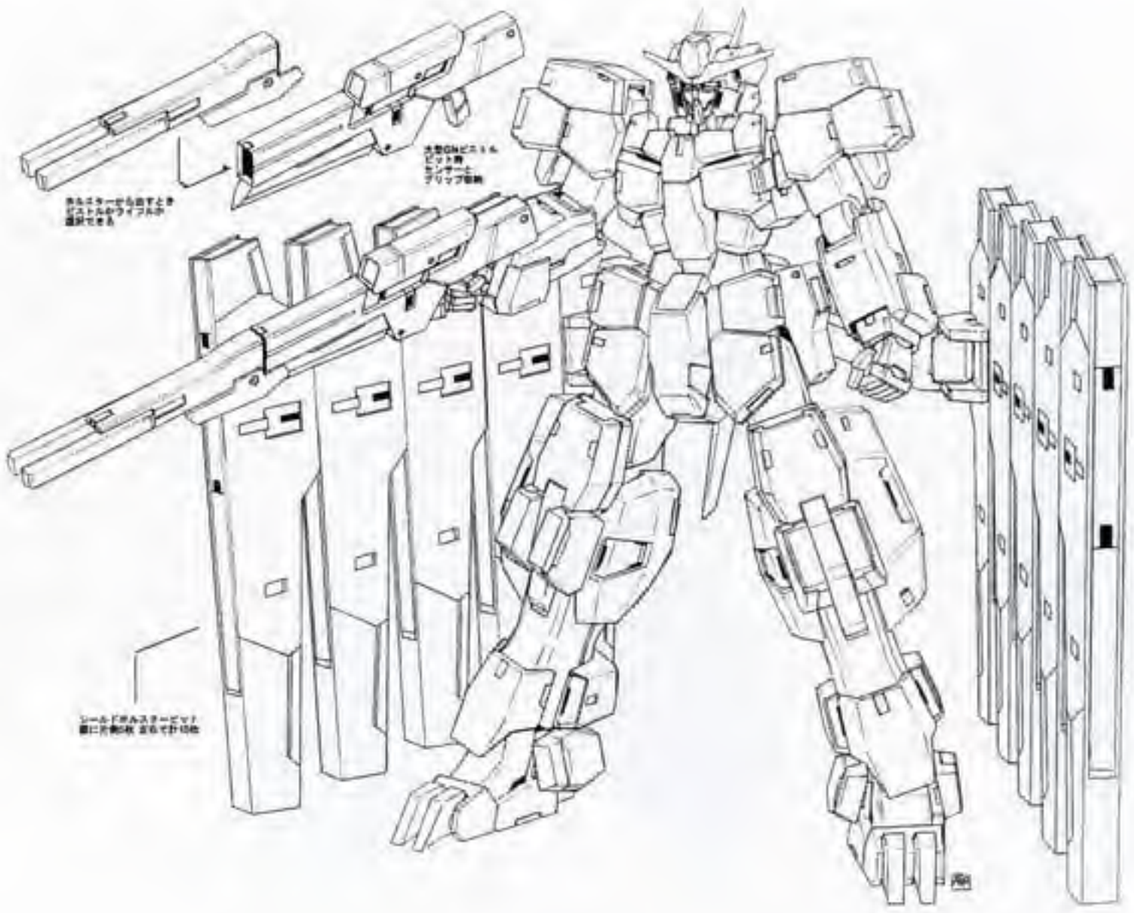




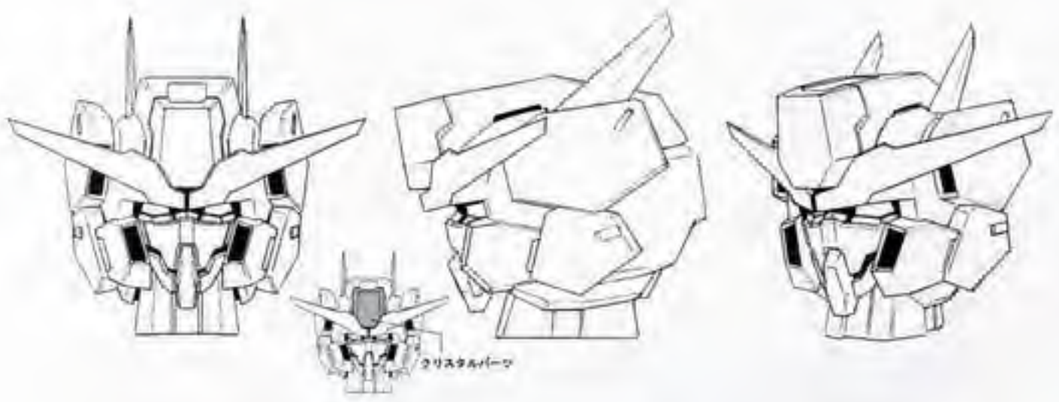


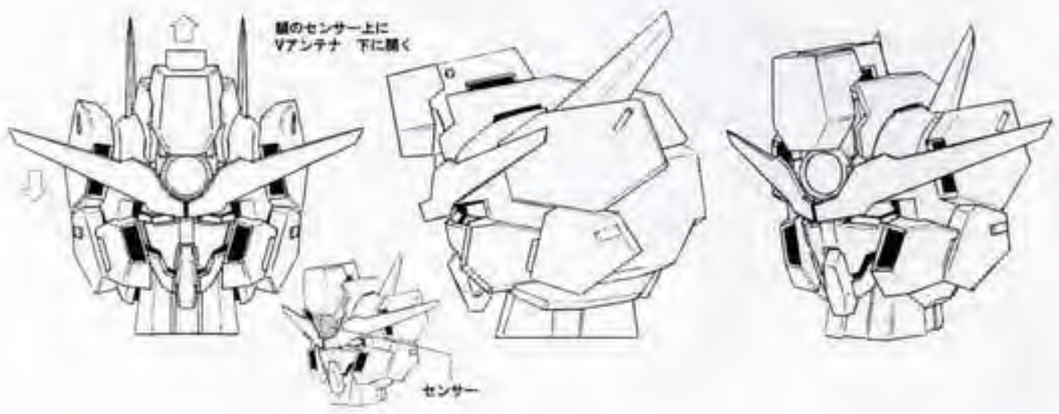
ガンダムサバーニャ GUNDAM ZABANYA

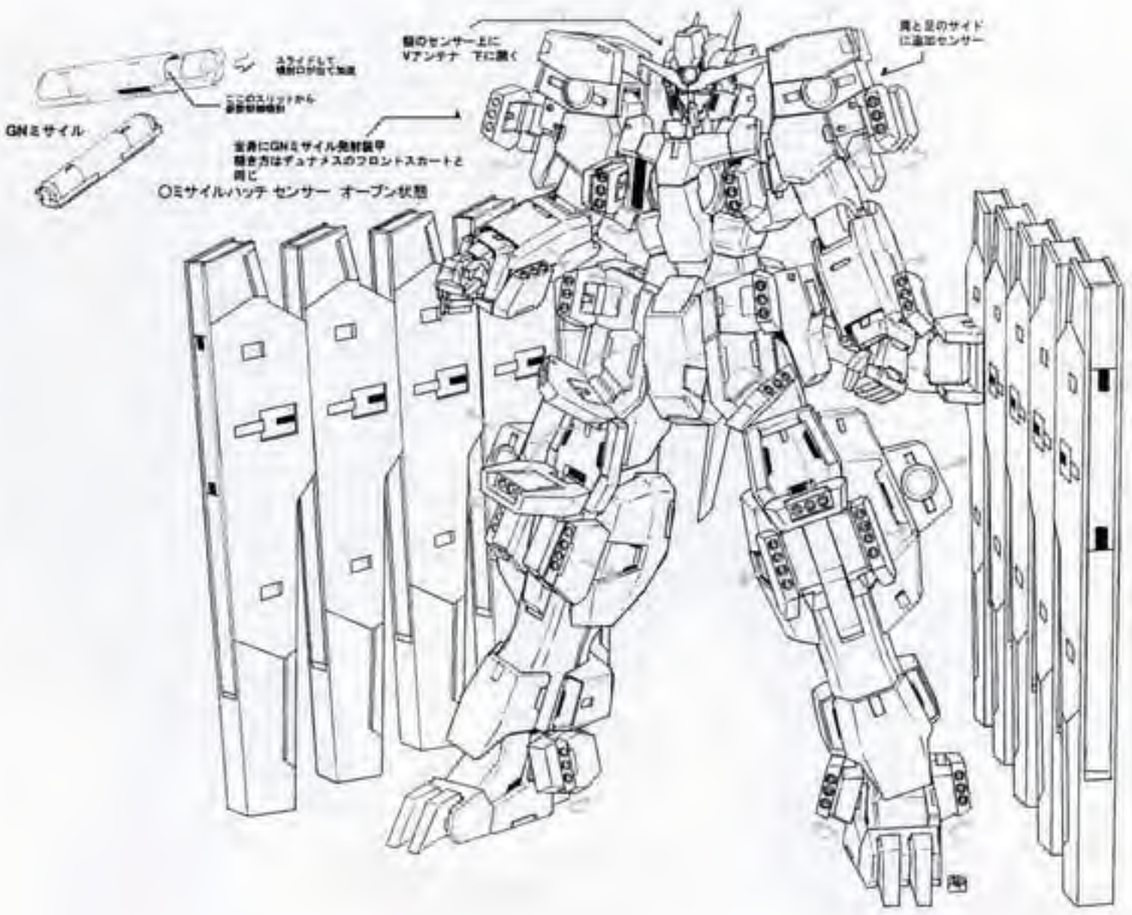
ロックオンの最後の機体ということで、やり残しのないように、思い付いたアイデアをすべて詰め込んだMSです。ライフルビットやホルスターがシールドになったり、全身にミサイルが仕込まれていたりと。ケルディムガンダムからの流れではなく、デュナメスガンダムの最終進化のつもりでデザインしました。試写では劇場版ならではの動きをフィルムで表現していただいて、感無量でした。

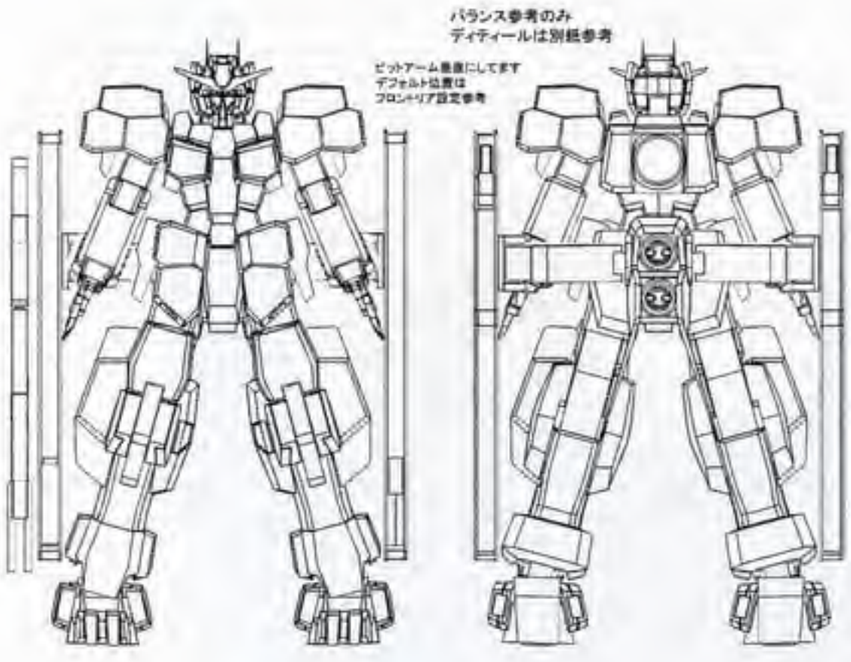


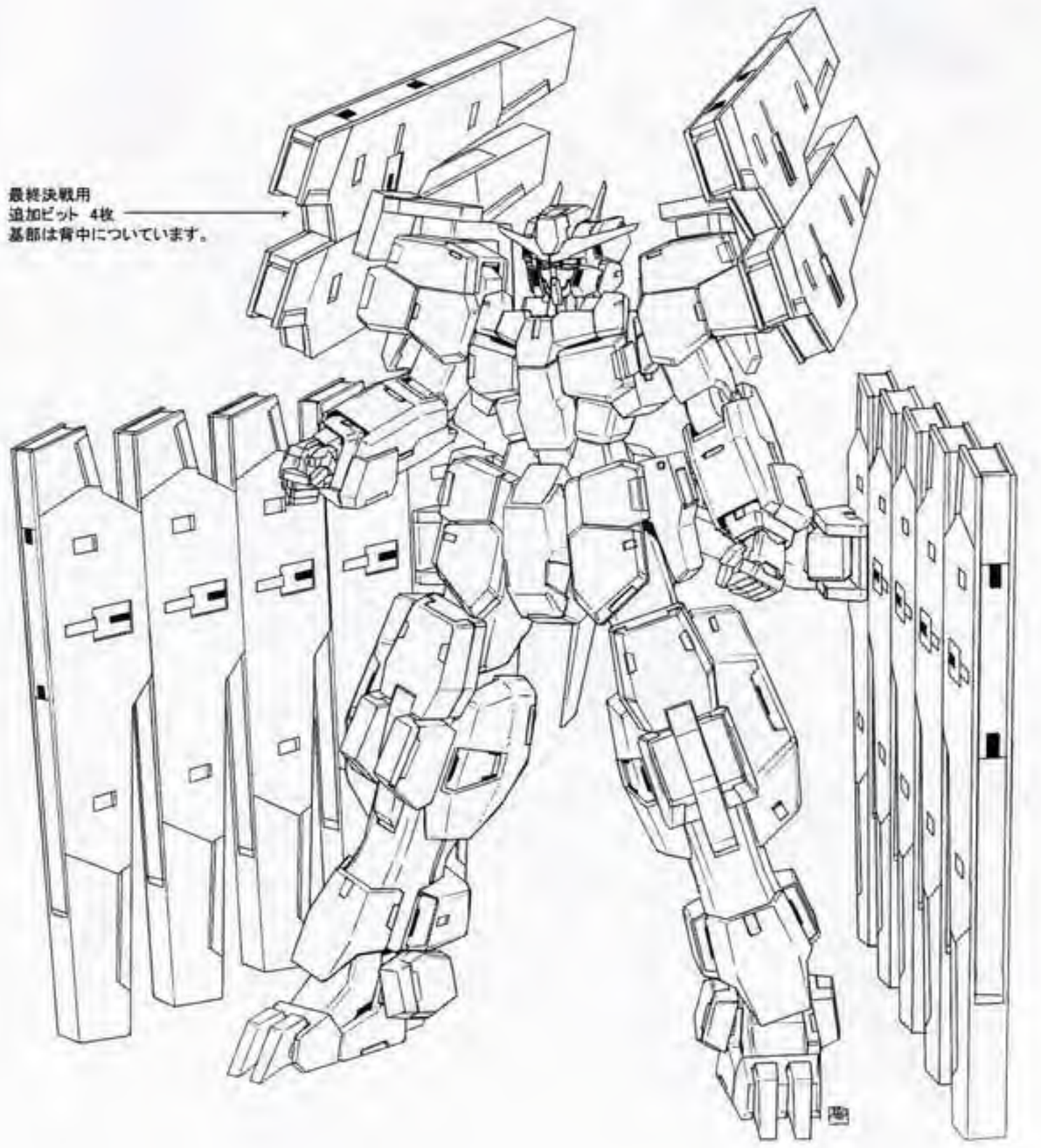
○ミサイルユニット パージ状態
ミサイル使ったらパージします

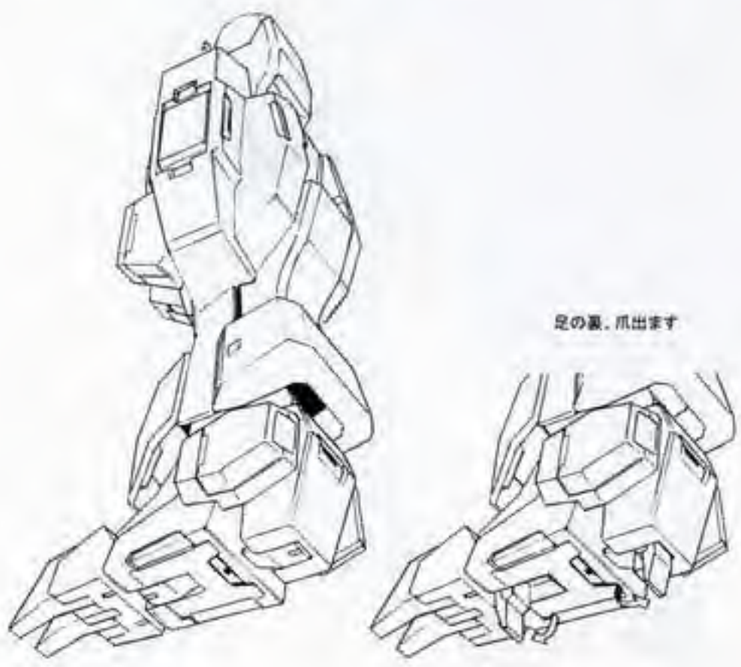

クリスタルパーツ

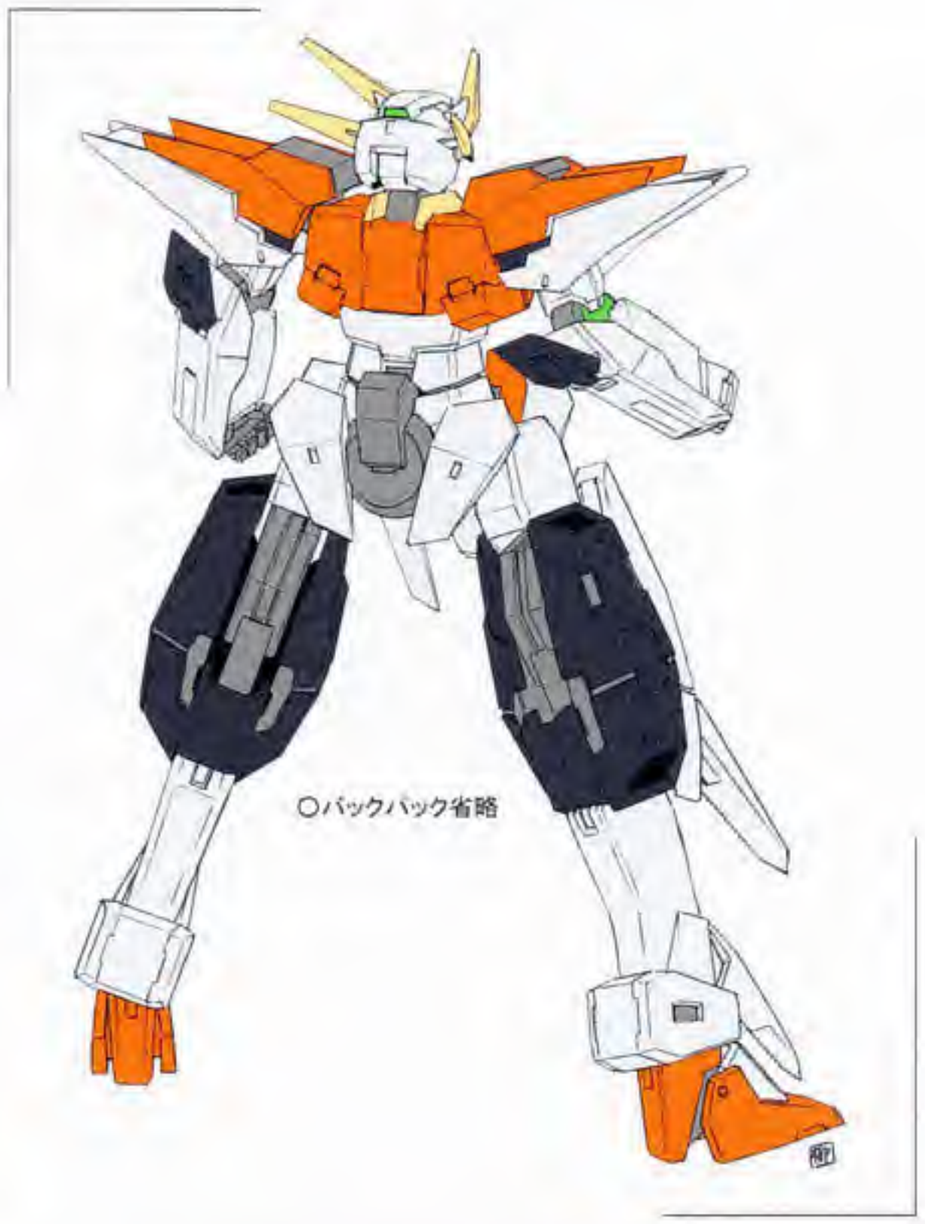

額のセンサー上に
Vアンテナ 下に開く
センサー


GNミサイル
額のセンサー上に
Vアンテナ 下に開く
肩と足のサイド
に追加センサー
全身にGNミサイル発射装甲
開き方はデュナメスのフロントスカートと
同じ
○ミサイルハッチ センサー オープン状態


バランス参考のみ
ディティールは別紙参考

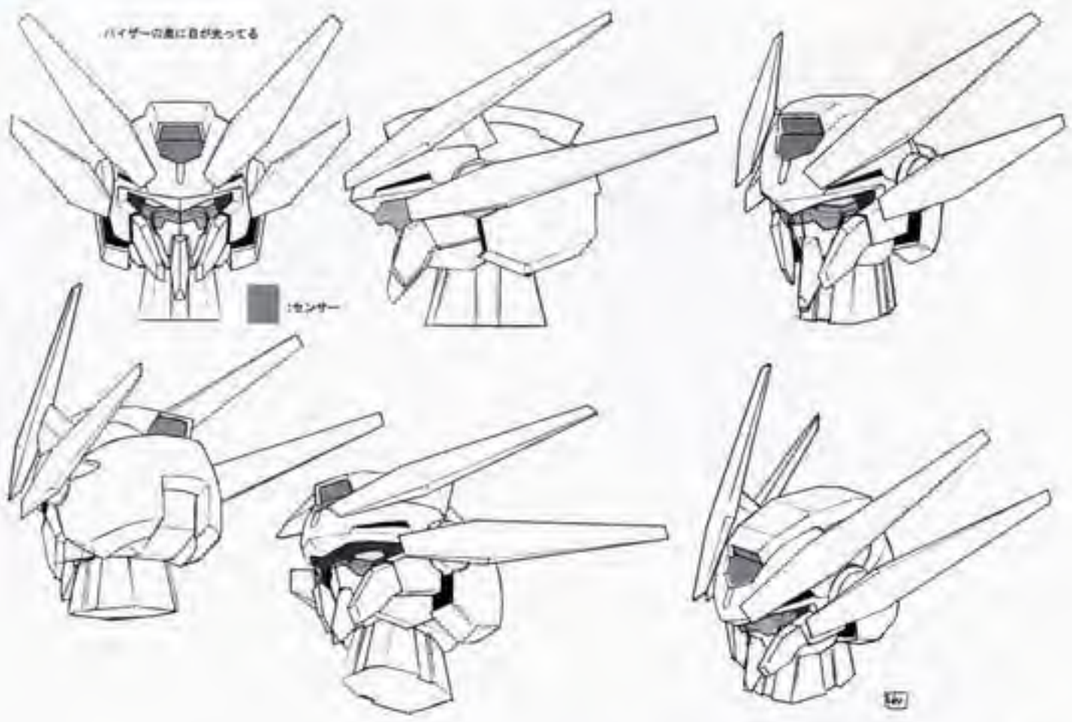

最終決戦用
追加ビット 4枚
基部は背中についています。

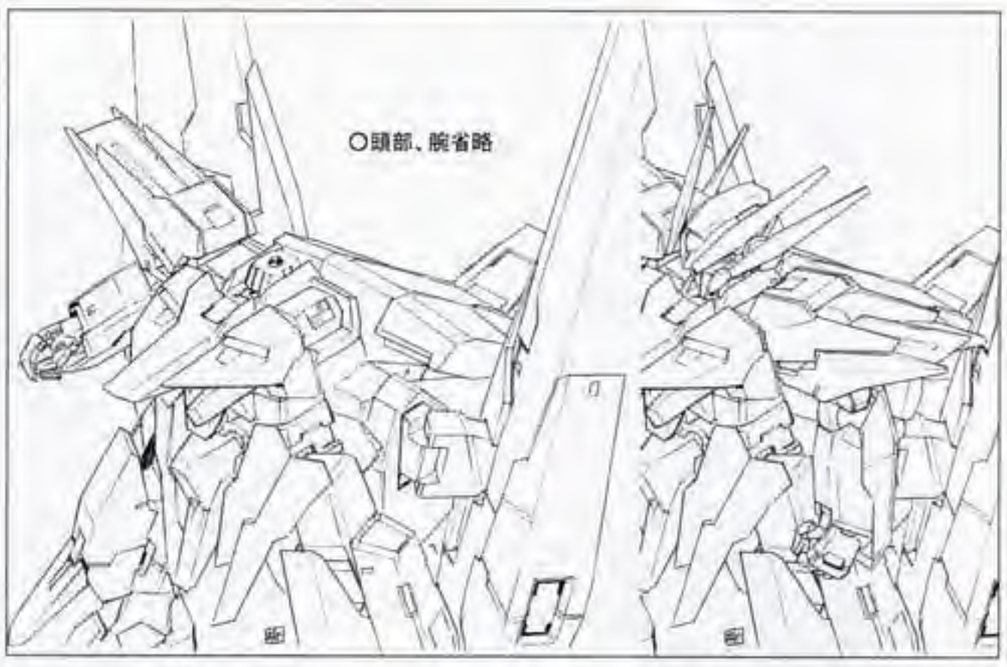

足の裏、爪出ます

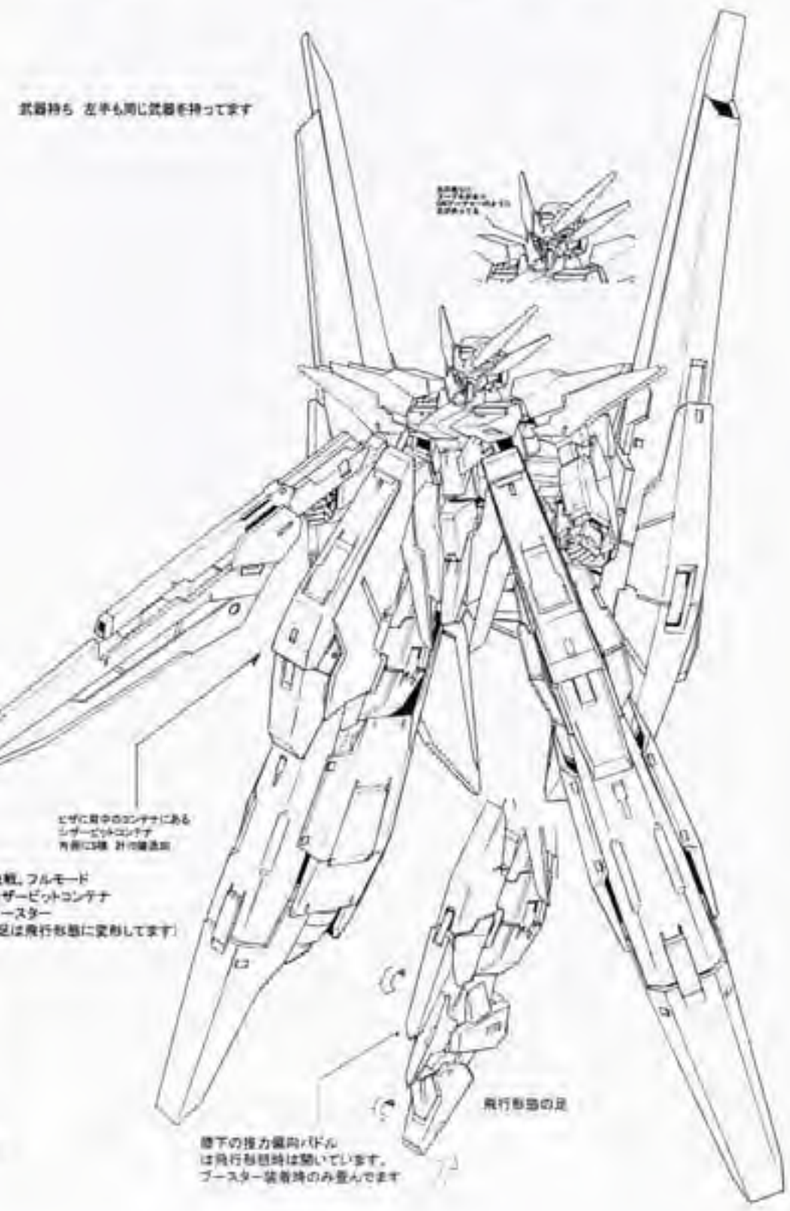


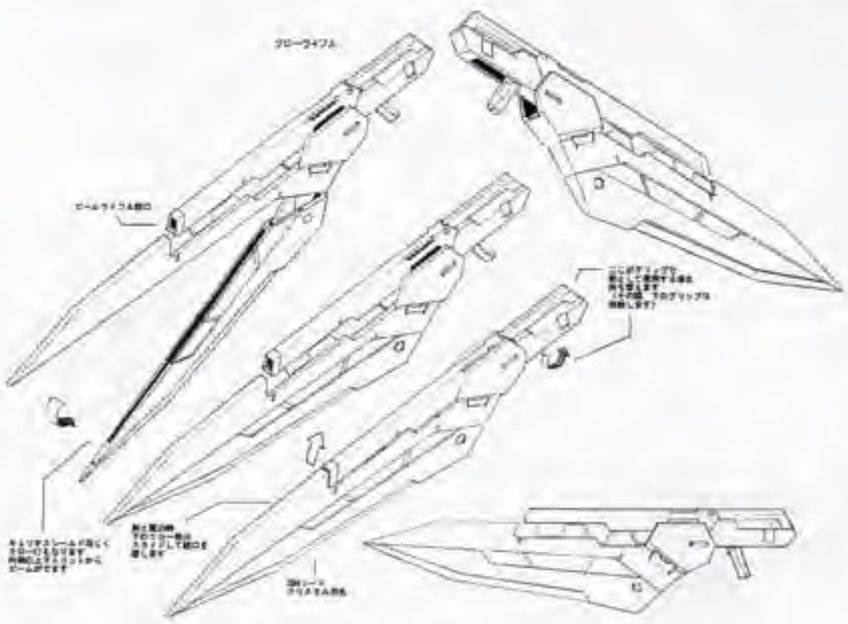
ガンダムハルート GUNDAM HARUTE

アリオスガンダムとGNアーチャーの機能を一機に詰め込んだ、アレルヤ・ハプティズム、ソーマ・ピーリスの二人乗りMSです。胸中央部が前に長いのは、コックピットが前後に長いからです。変形方法から武装、手持ち武器もひとつに内包。銃を羽根にしたのが追加ポイントです。半バイザーの奥にガンダム顔、という頭部が気に入っています。色分けの多さも劇場ならではの表現でお気に入りです。


バイザーの奥に目が光ってる
:センサー


○頭部、腕省略


武器持ち 左手も同じ武器を持ってます

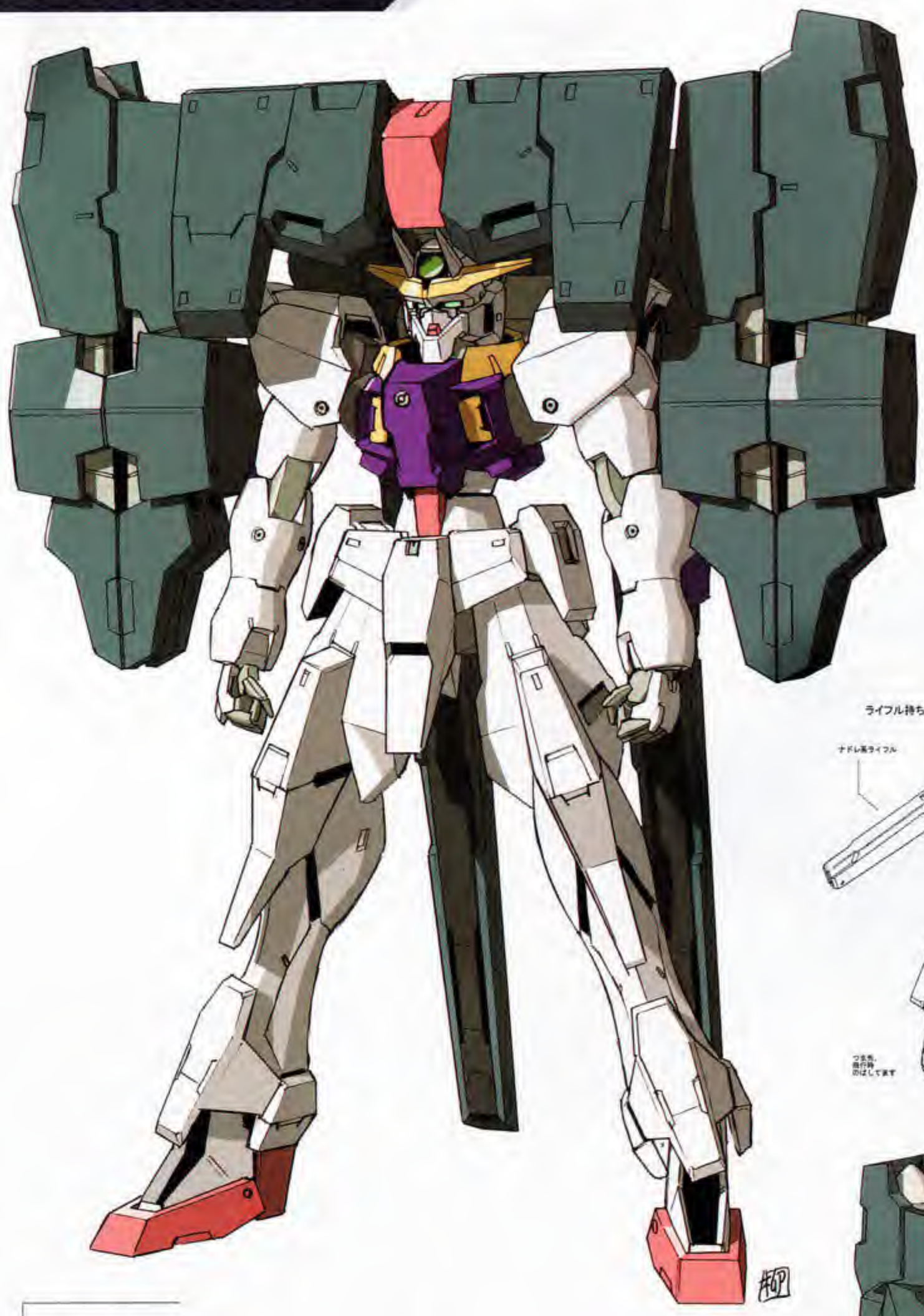

ビームライフル

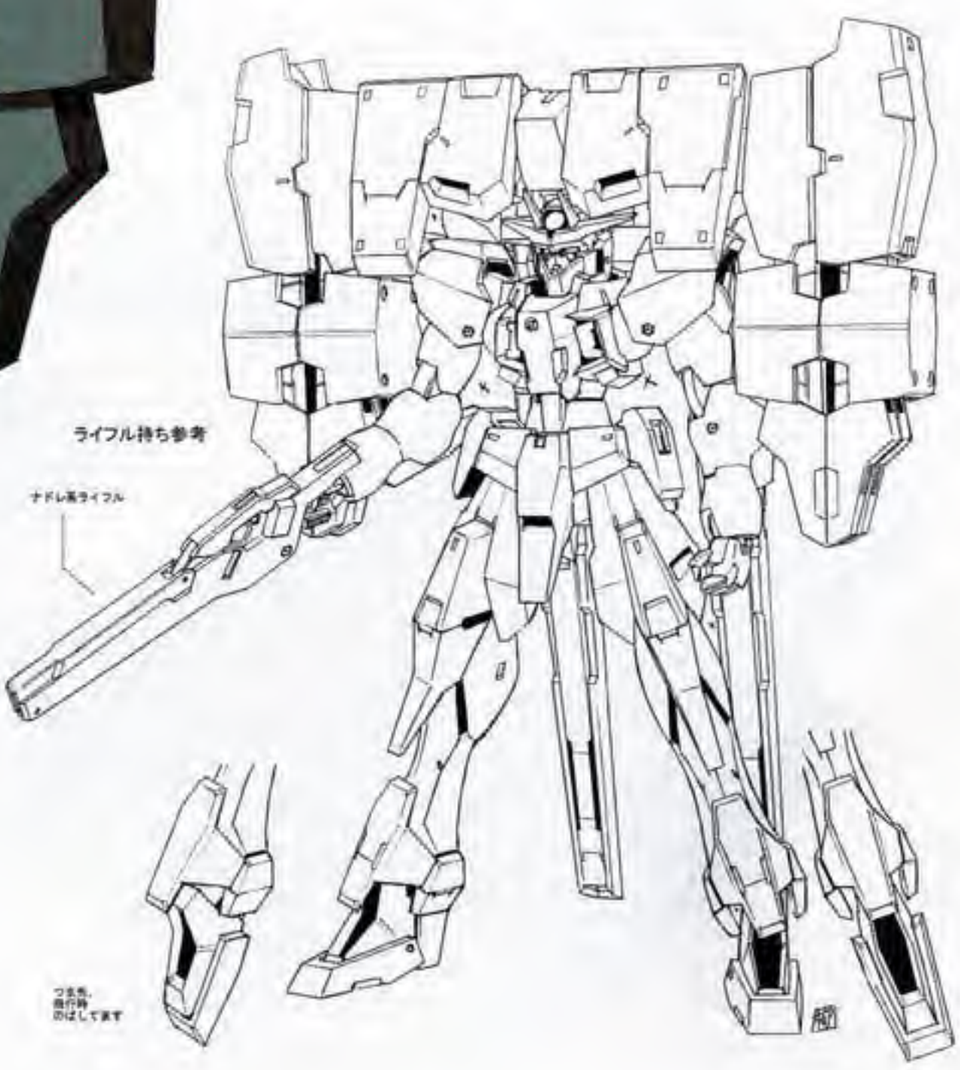
○バックパック省略
○右キャノン省略
○補助パーツ省略
最終決戦、フルモード
腰にシザービットコンテナ
足にブースター
（中の足は飛行形態に変形してます）

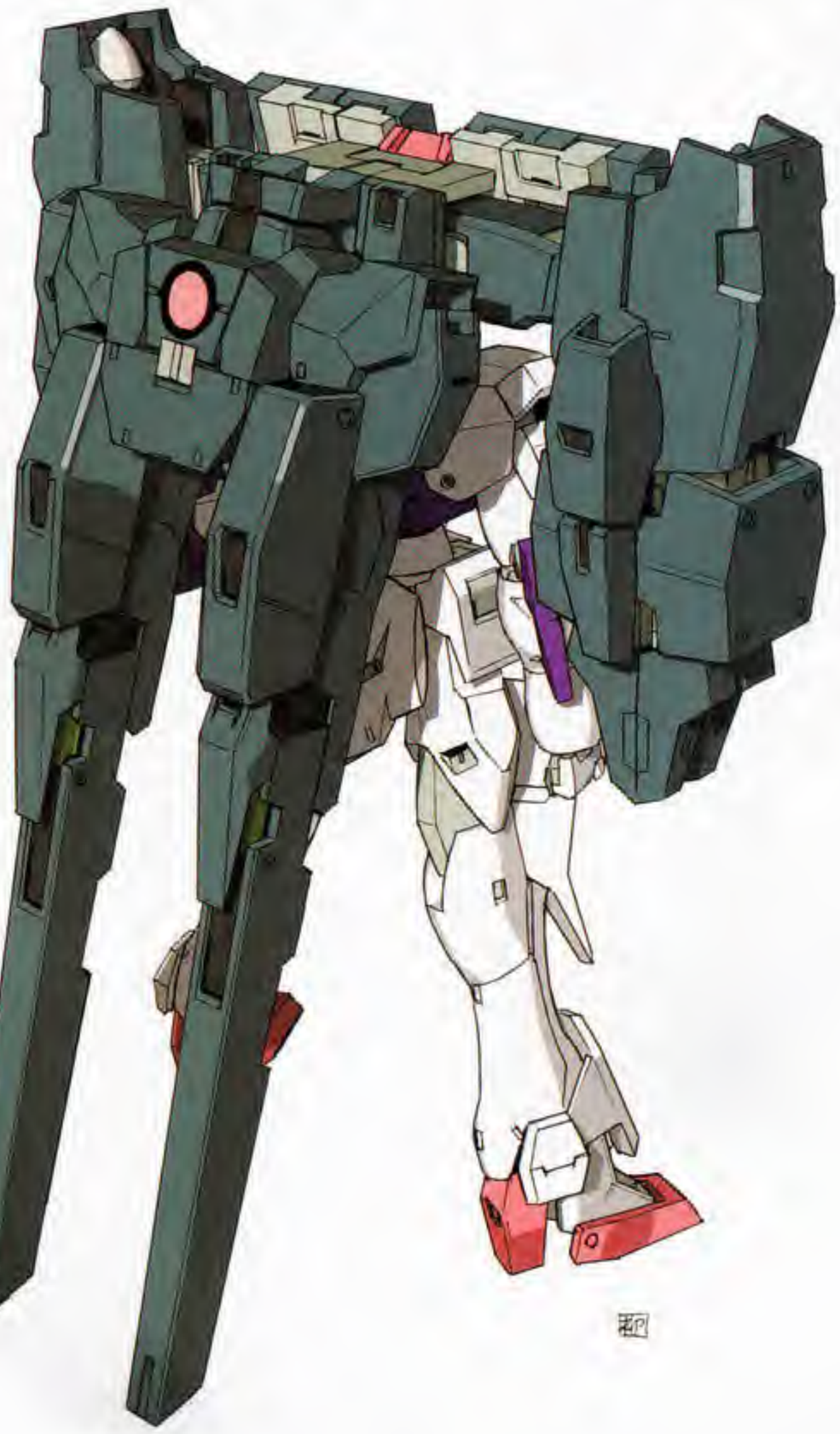
ヒザに有中のコンテナにある
シザービットコンテナ
最終決戦、フルモード
腰にシザービットコンテナ
足にブースター
（中の足は飛行形態に変形してます）
飛行形態の足
膝下の推力偏向パドル
は飛行形態時は開いています。
ブースター装着時のみ畳んでます

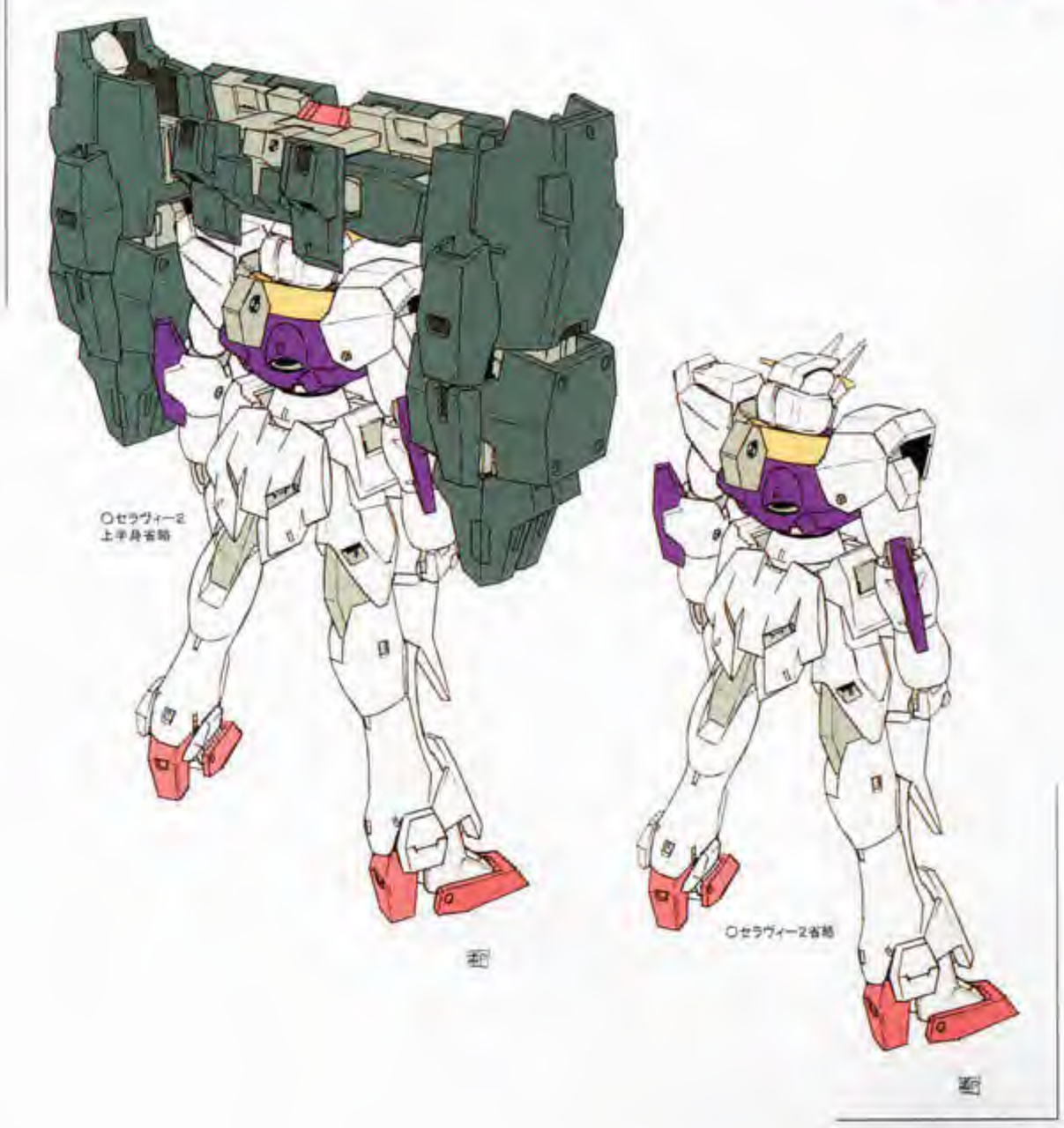
ラファエルガンダム
RAPHAEL GUNDAM

ティエリア・アーデ最後の機体。中、背中ときたので、上の人というアイデアですが、さらに太い方が隠れているというギミックで考えました。宇宙でしか運用されないとわかっていたからできたシルエットです。セラヴィーガンダムのキャノンが腕に変形したので、キャノンが足と、実に単純な考えでしたが、変形させるのは難しかったです。ラファエルガンダム本体はガデッサの流れを組むガンダムで、ガンダムナドレとガデッサが同じソレスタル・ビーイングであるというのを見せたかった面もあります。

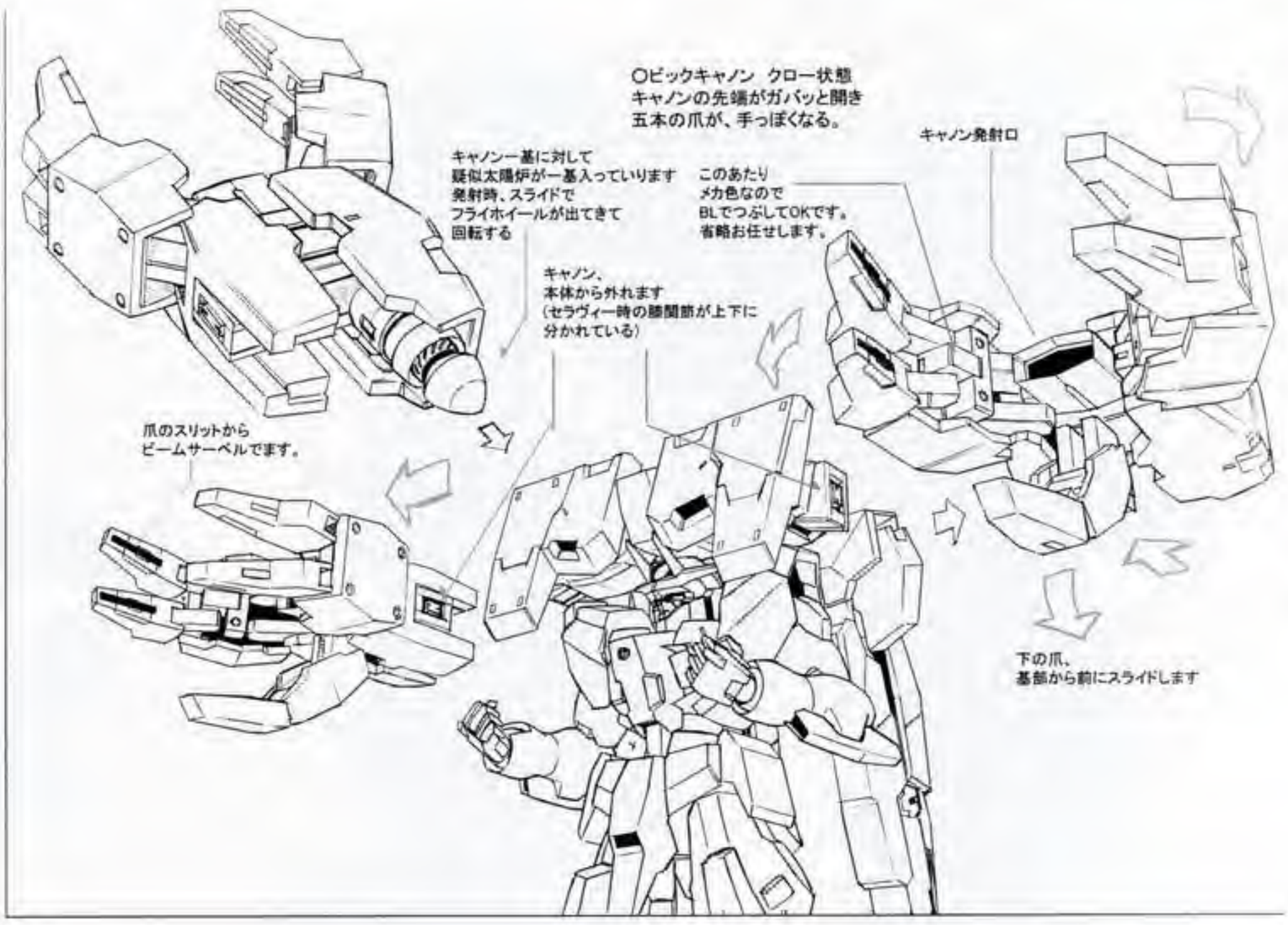


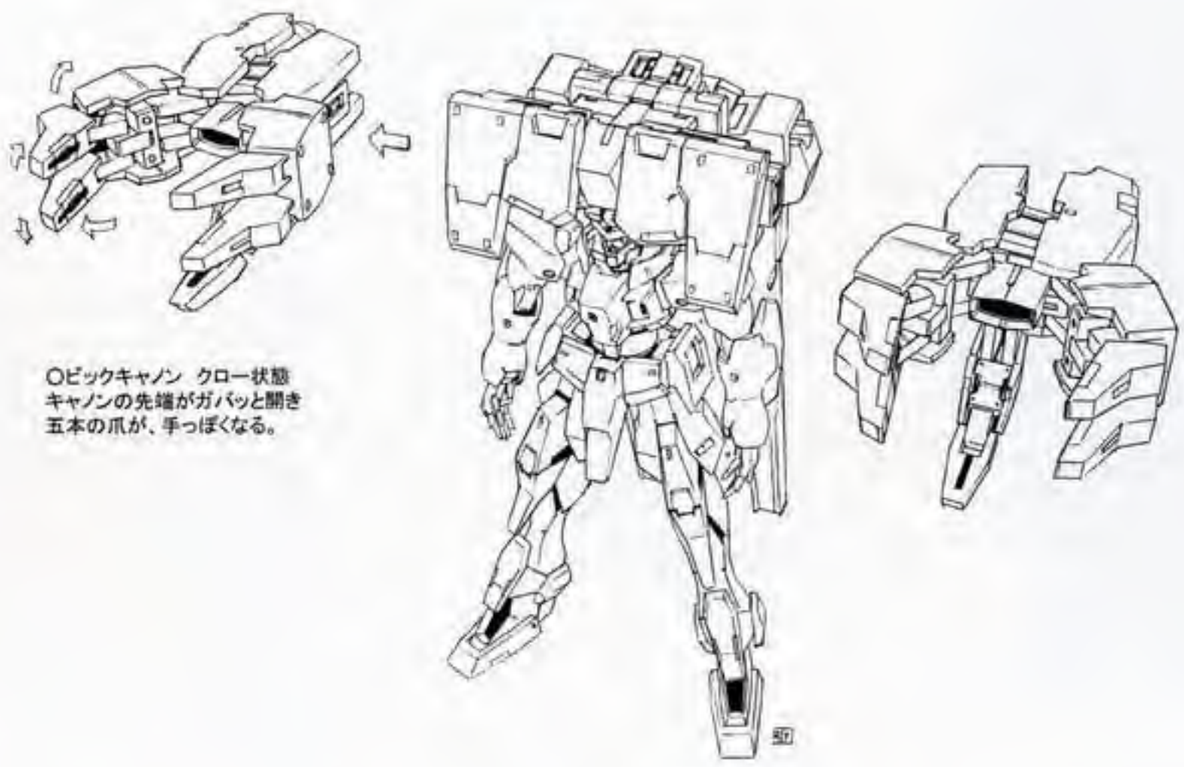


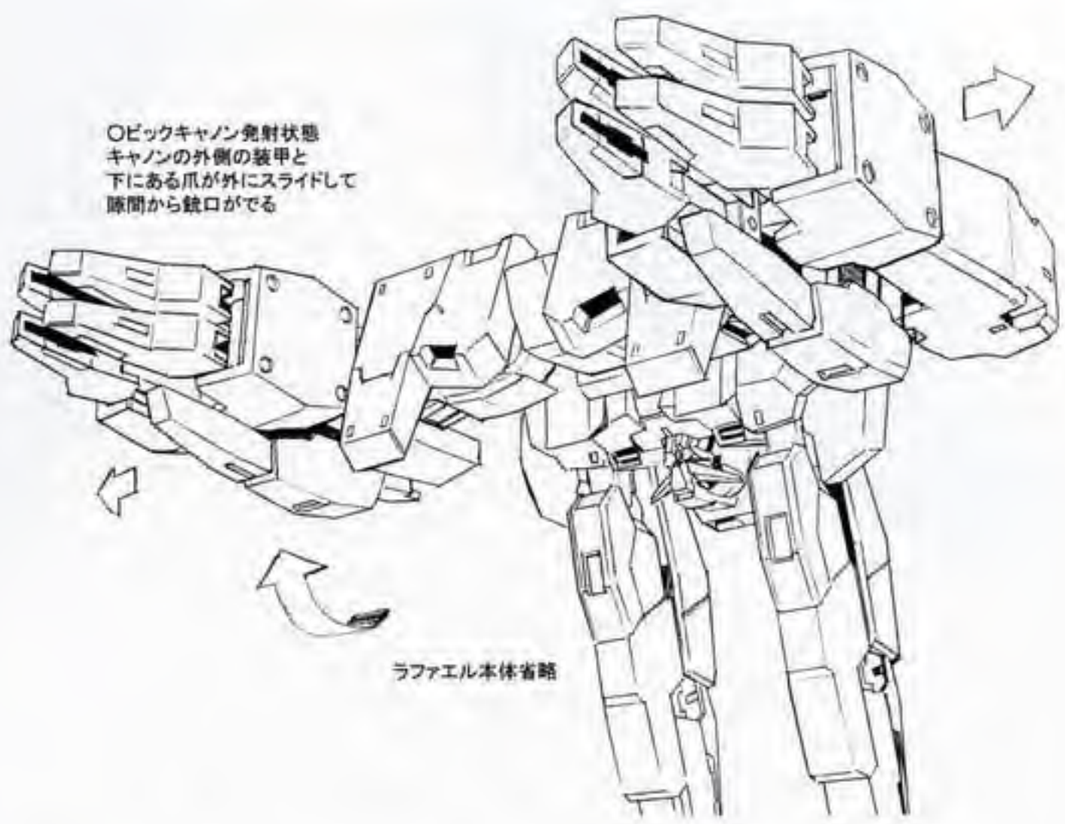


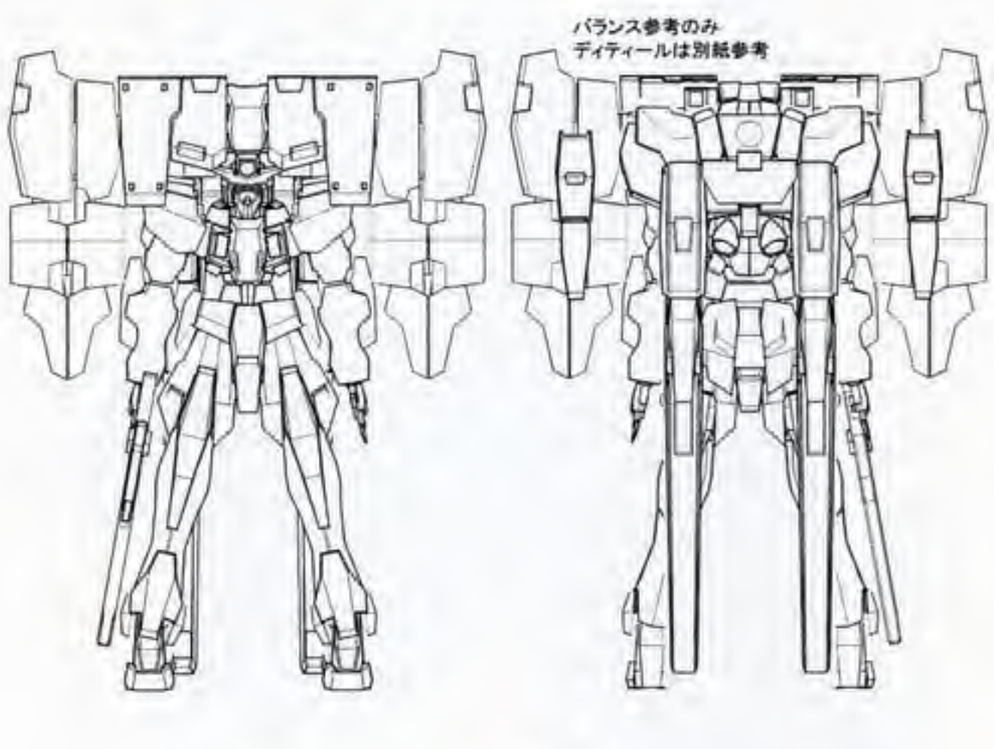


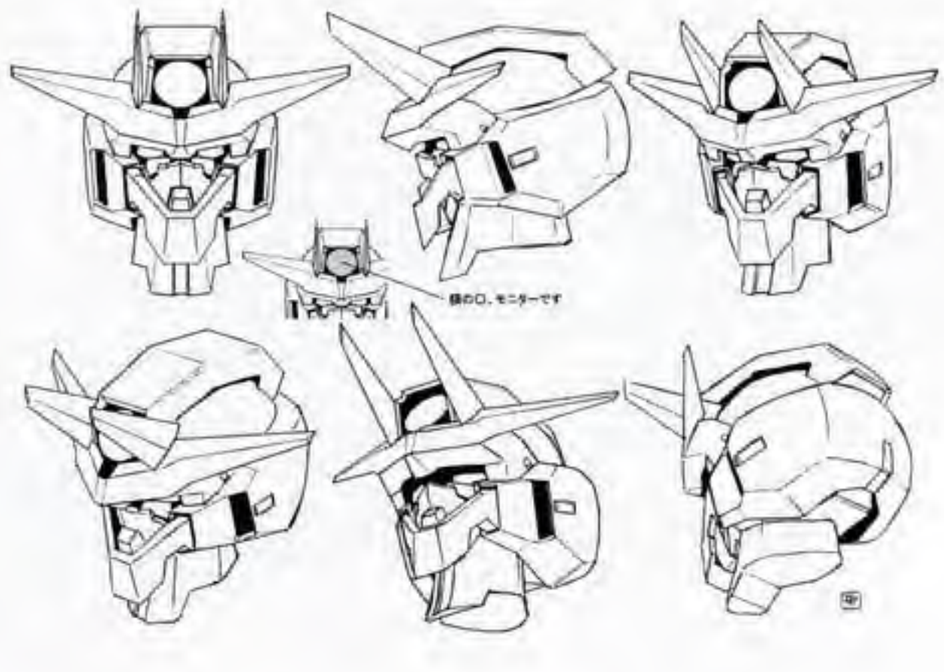
○ラファエル基部参考


○ビックキャノン クロー状態
キャノンの先端がガバッと開き
五本の爪が、手っぽくなる。
キャノン発射口
キャノン一基に対して
疑似太陽炉が一基入っています
発射時、スライドで
フライホイールが出てきて
回転する
このあたり
メカ色なので
BLでつぶしてOKです。
省略お任せします。
キャノン、
本体から外れます
(セラヴィー時の腰関節が上下に
分かれている)
爪のスリットから
ビームサーベルです。
下の爪、
基部から前にスライドします

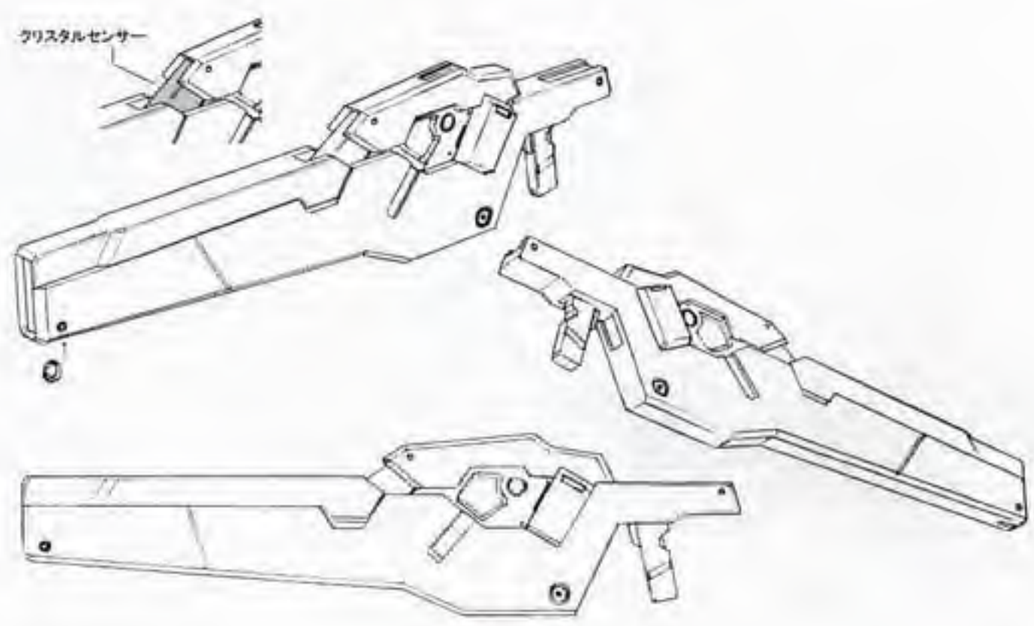

○ビックキャノン クロー状態
キャノンの先端がガバッと開き
五本の爪が、手っぽくなる。


○ビックキャノン発射状態
キャノンの外側の装甲と
下にある爪が外にスライドして
隙間から銃口がでる
ラファエル本体省略


バランス参考のみ
ディティールは別紙参考

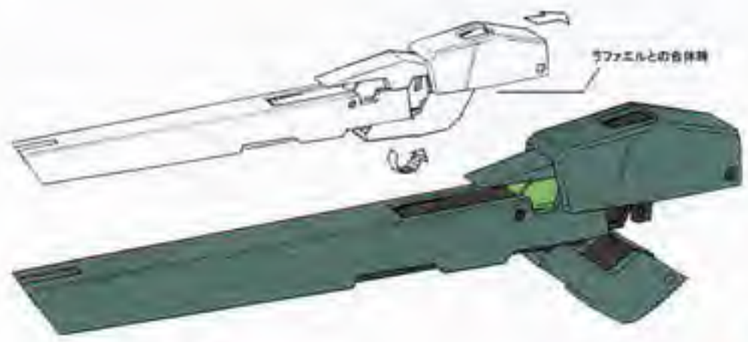

額のC.モニターです

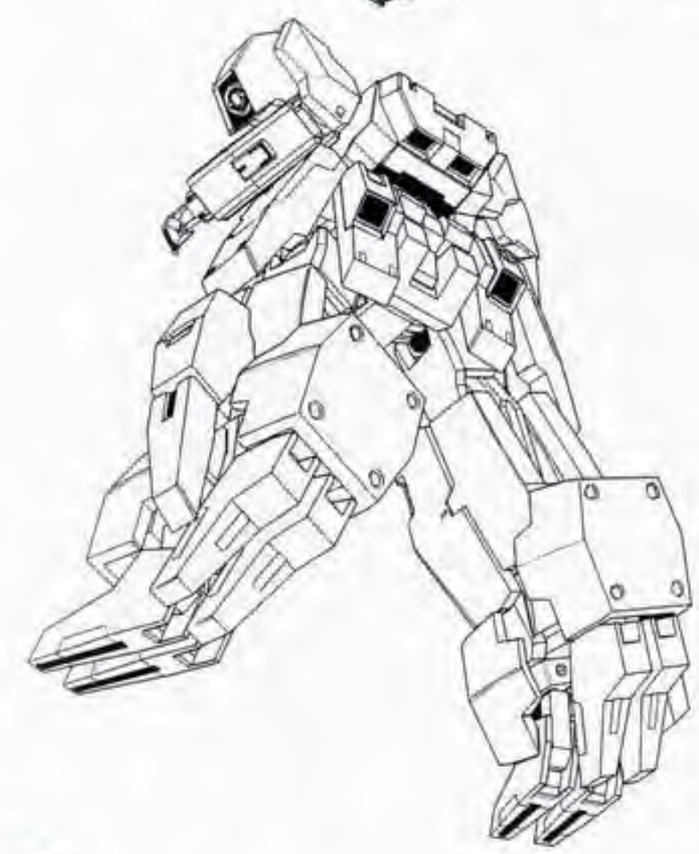
○セラヴィー無し状態
バーニア

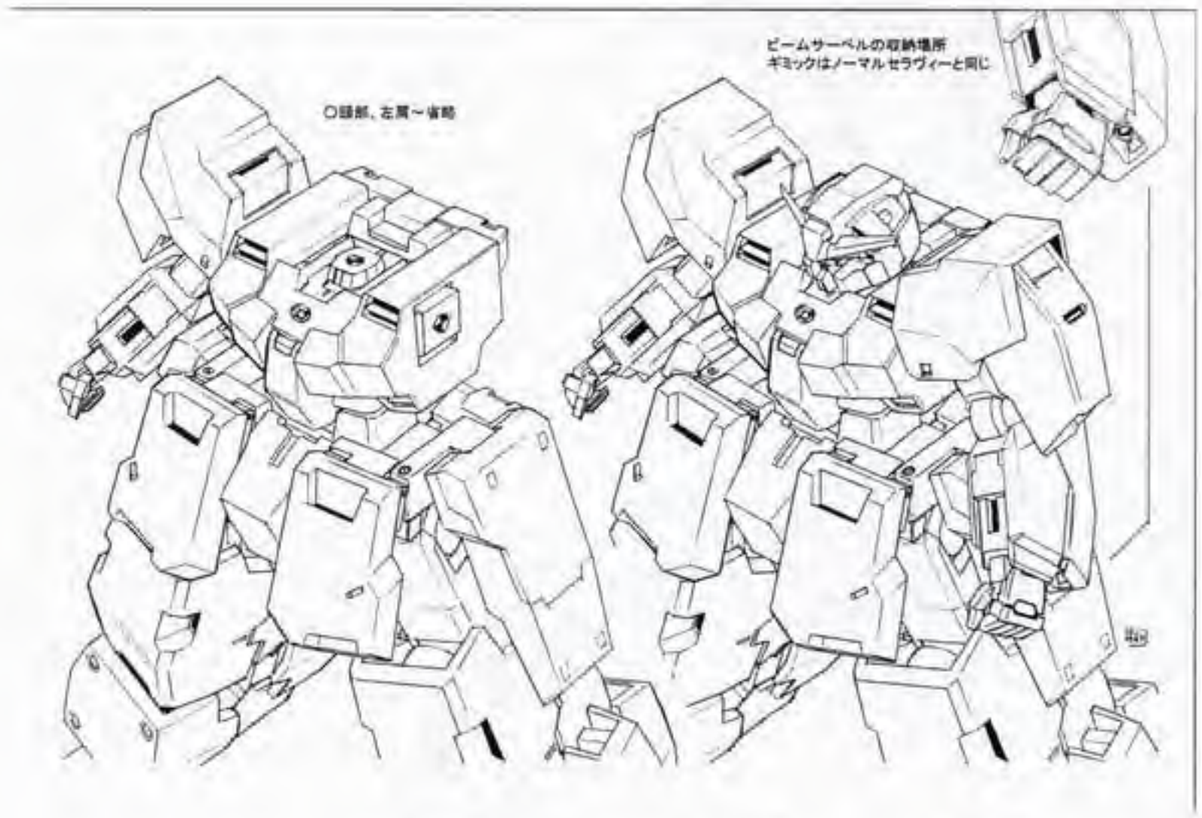

クリスタルセンサー

セラヴィーガンダムII SERAVEE GUNDAM II

ラファエルガンダムの上に隠れていたのはセラヴィーガンダムの進化型です。巨大キャノンが足に変形するのですが、つま先の収納具合が気に入っています。

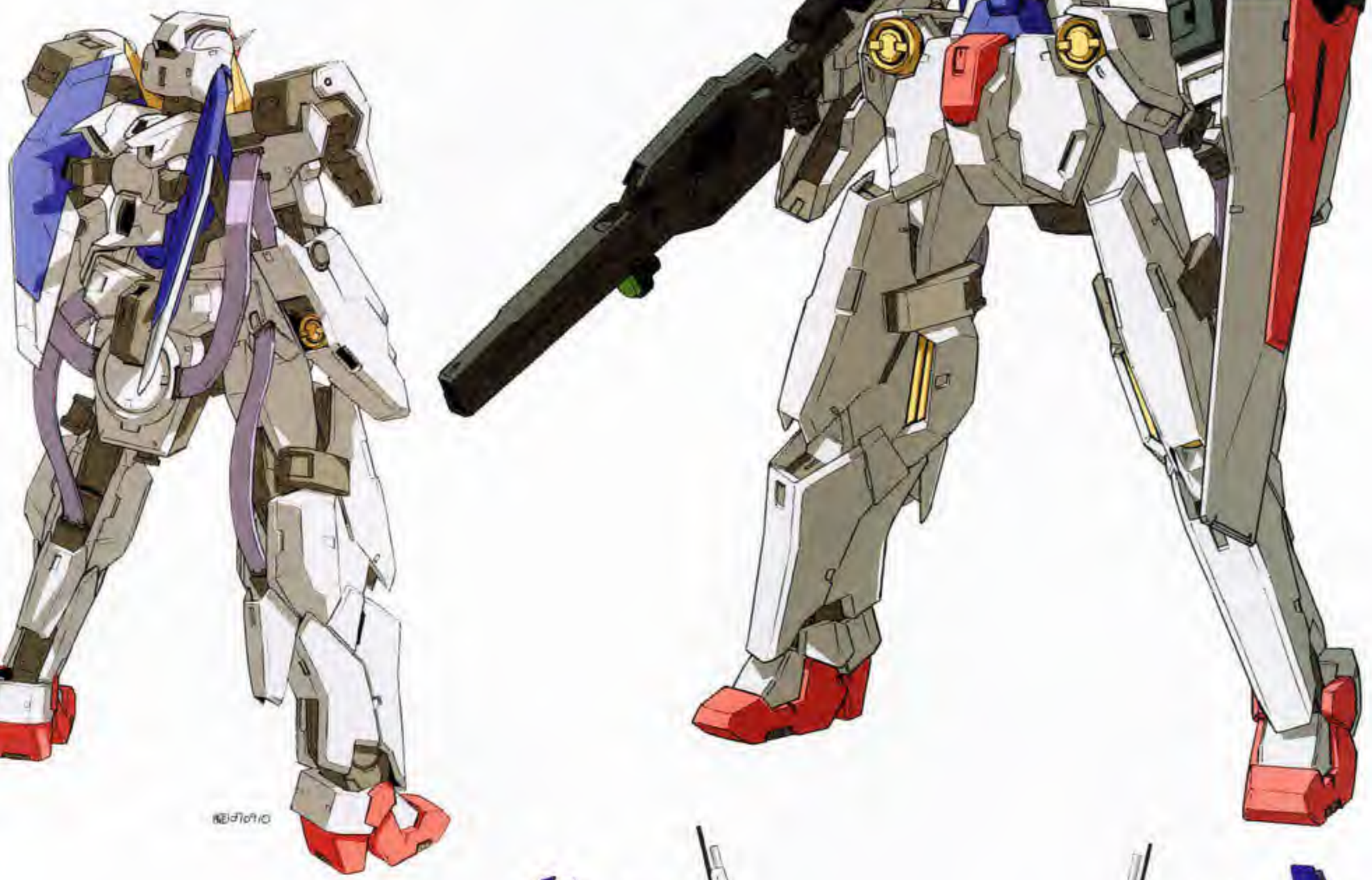






ガンダムプルトーネ GUNDAM PLUTONE

模型誌で連載された00外伝のMSです。ガンダムナドレがベースにあるのですが、主役然とした雰囲気を目指しました。ナドレが後半使用するライフルとシールドは、この機体から転用したものです。コアファイターのギミックはガデッサへと続きます。この開発の流れを考えるのも、メカデザインで楽しい作業のひとつです。



ガンダムサダルスード
GUNDAM SADALSUUD

ガンダムデュナメスのバリエーションです。センサーに特化した機体で、偵察が主だった任務です。バリエーションにしては、ちょっと変更ポイントが多すぎたと反省してます……。

ガンダムアブルホール
GUNDAM ABULHOOL

ガンダムキュリオスの変形機構テスト機です。テスト機なので人型に全然ならないという妙な機体です。中央のバイザーヘッドは実はダミーで、バイザー奥に隠れている機首側のガンダム顔が真のヘッドです。

ガンダムデュナメストルペード
GUNDAM DYNAMES TORPEDO

水中に攻撃をするための、ガンダムデュナメス用特殊巨大ライフル装備です。ちょっと大きすぎました。立体をつくるのが大変そうでした……。

ガンダムキュリオス ガスト
GUNDAM KYRIOS GUST

ガンダムキュリオスの追加ブースターです。後のガラッゾやガンダムハルートで採用するブースターの源流になったデザインです。彩色、カラーリングは島田フミカネ氏にお願いしました。

CG work：島田フミカネ

ガンダムナドレ アクウオス
GUNDAM NADLEEH AKWOS

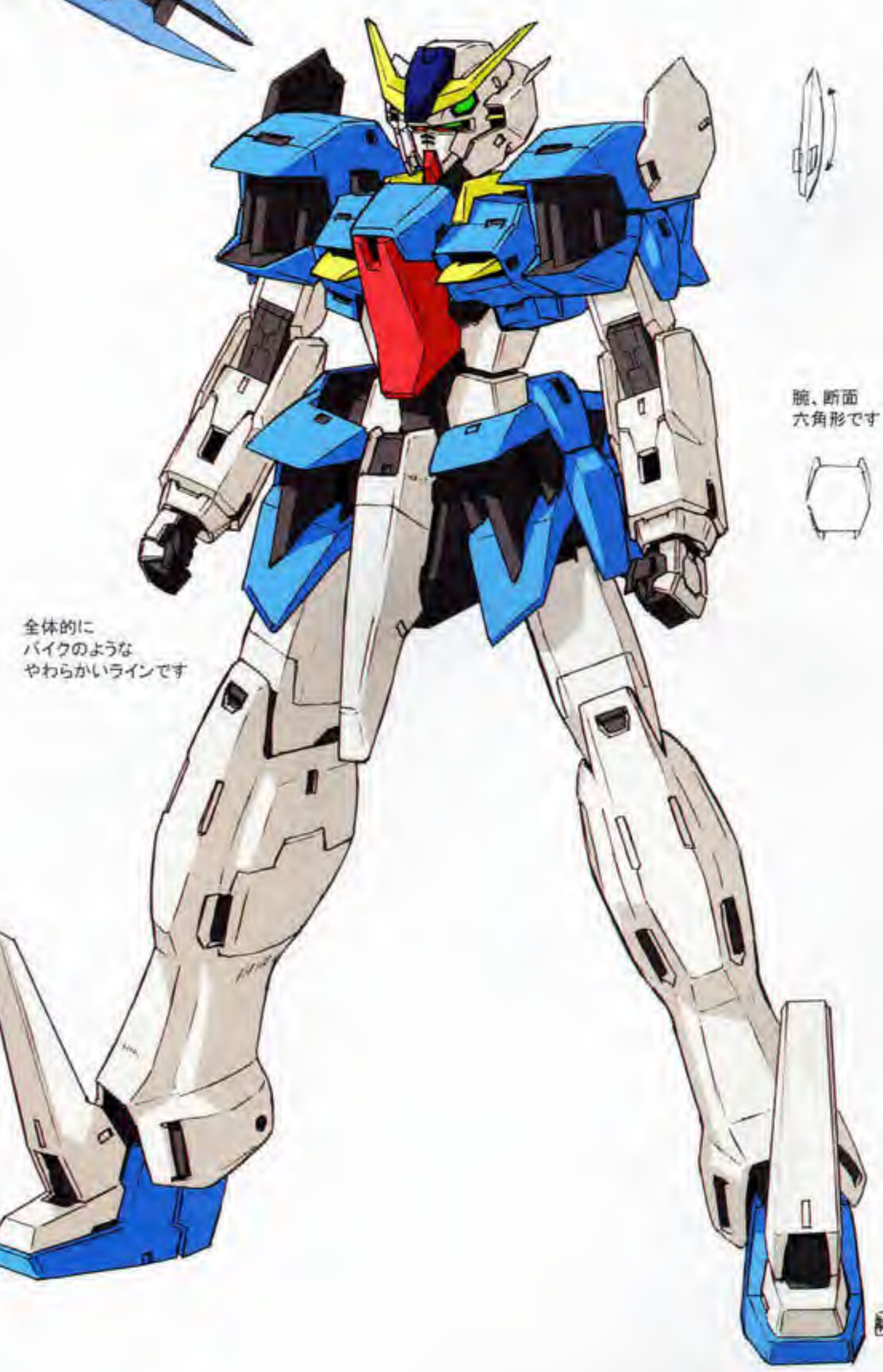
ガンダムナドレのバリエーションです。ガンダム顔のシールドはセラヴィーガンダムへと続きます。カラーリングもセラヴィーのイメージです。

ガンダムヴァーチェ フィジカル
GUNDAM VIRTUE PHYSICAL

ガンダムヴァーチェのバリエーションです。重武装MSの砂漠仕様という燃える設定で楽しくデザインしました。後半にデザインした機体なので、あまり追加パーツをせずカラーリングも含めて別MS感を出すことを念頭にデザインしました。

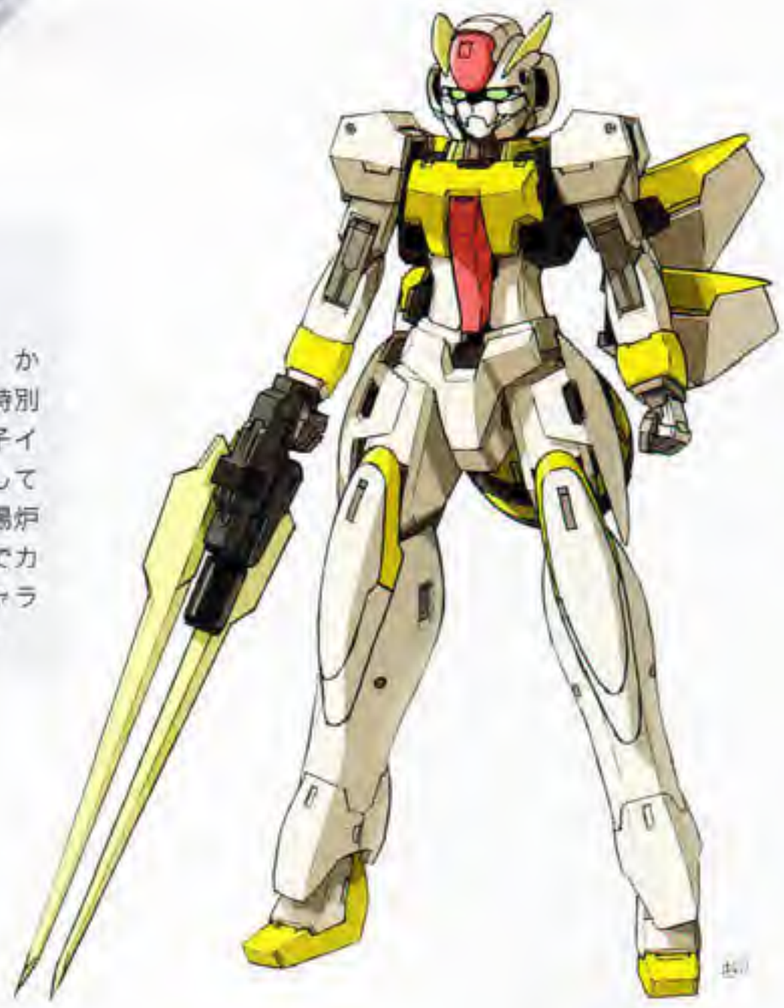
ガンダムラジエル GUNDAM RASIEL

2期の模型誌外伝に登場するMSです。00に参加するときに描いたコンペ用デザインがベースになってます。合体するGNセファーは海老川兼武氏のデザインです。



ガンダムアルテミー
GUNDAM ARTEMIE

GNアーチャーのバリエーションです。かわいい女の子キャラクターが搭乗する特別機体としてデザインしたので、女の子イメージに振りました。四枚羽根は分離してビットになります。腰につけた擬似太陽炉がハチのイメージになったので、遊びでカラーリングもそれっぽくしました。キャラクターありきで許されたデザインです。



アリオスガンダム アスカロン
ARIOS GUNDAM ASCALON

凶悪な武器を持つ、飛行形態時に攻撃能力を発揮する武装です。カラーリングはGNアーチャーに合わせ、合体時にひとつの機体に見えるようにしました。

ガルムガンダム　GRM GUNDAM

ガデッサの元になったガンダムです。ガデッサ、ガラッゾをデザインした後に考えたものではあるのですが、ぼんやりと頭の中にあったので、すんなりデザインできました。この機体がラファエルガンダムにつながります。

ケルディムガンダム サーガ
CHERUDIM GUNDAM SAGA

ガンダムエクシアの開発ネームは「セブンソード」ですが、ガンダムデュナメスの開発ネームは実は「セブンガン」です。そのイメージで、ケルディムガンダムがもつSWATのイメージをそのまま表現しました。メインビームライフルの原案と彩色は島田フミカネ氏です。膝に収納されているライフルというアイデアは前からもっていたものですが、アニメだと作画が大変なので、ここでようやくデザインできました。

CG work：島田フミカネ

セラヴィーガンダム GNHW/3G
SERAVEE GUNDAM GNHW/3G

セラフィムガンダムの量産機タイプで3機までセラヴィーに合体できる機体です。GMタイプのMSをデザインするのは好きです。

CG work：島田フミカネ

ラファエルガンダム ドミニオンズ
RAPHAEL GUNDAM DOMINIONS

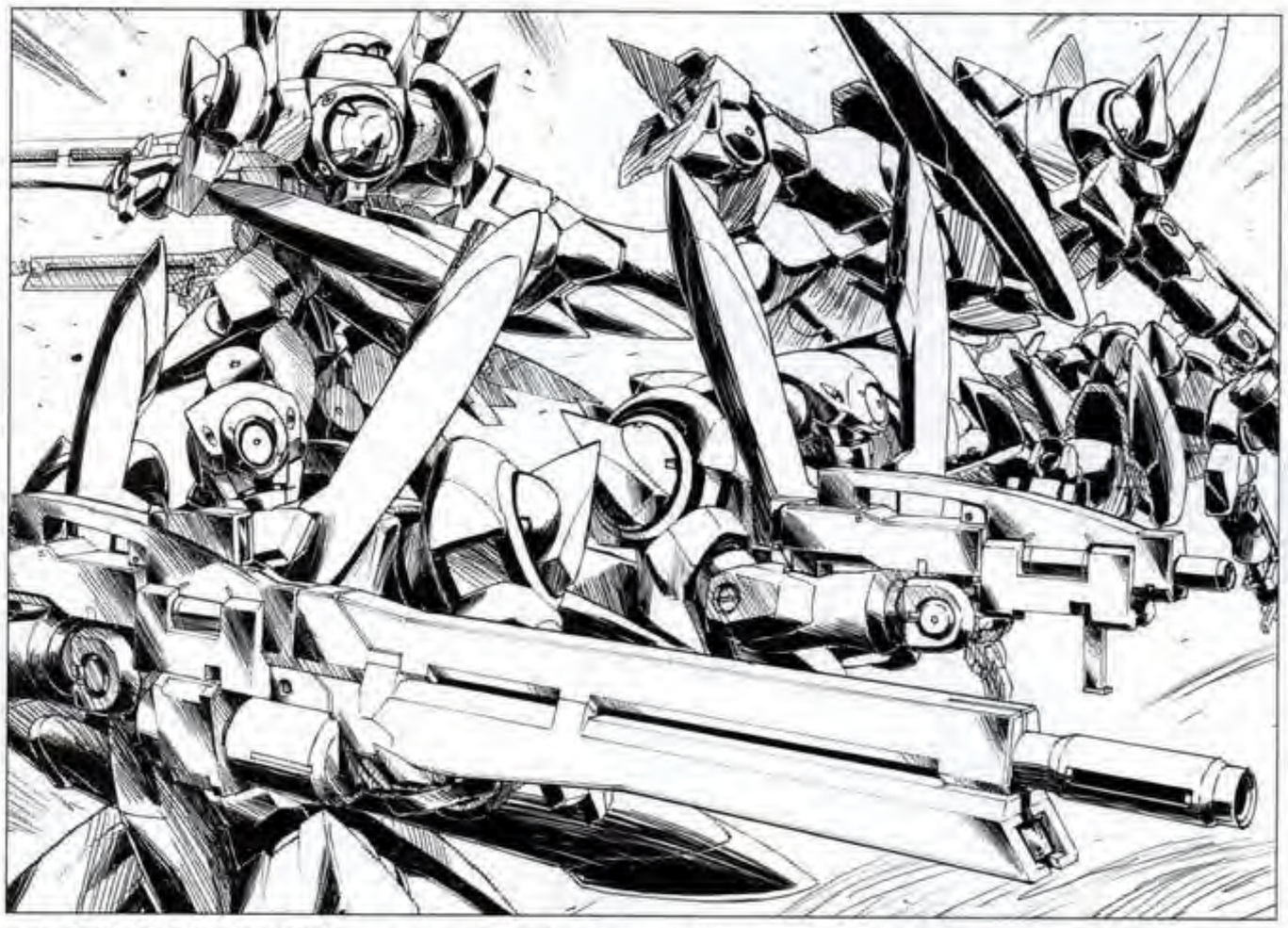
最後のバリエーション仕事。ラファエルにセラヴィーガンダムⅡが分離して装甲になり、全身に接続しガンダムヴァーチェのイメージになるMSです。原点回帰というかネタ切れというか（笑）。

小説『機動戦士ガンダム 00 ① ソレスタルビーイング』（角川スニーカー文庫）挿絵

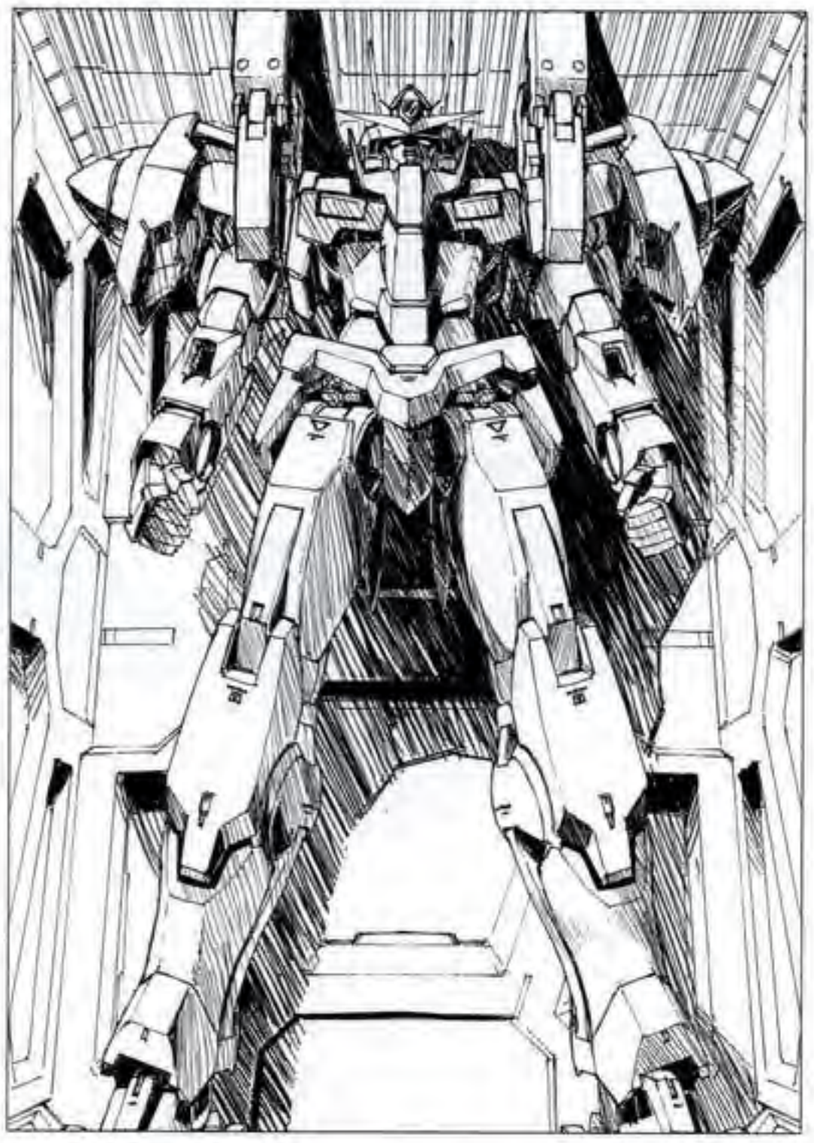
※イラストレーター羽音たらく氏（キャラクター部分）との合作

小説『機動戦士ガンダム 00 ② ガンダム鹵獲作戦』（角川スニーカー文庫）挿絵

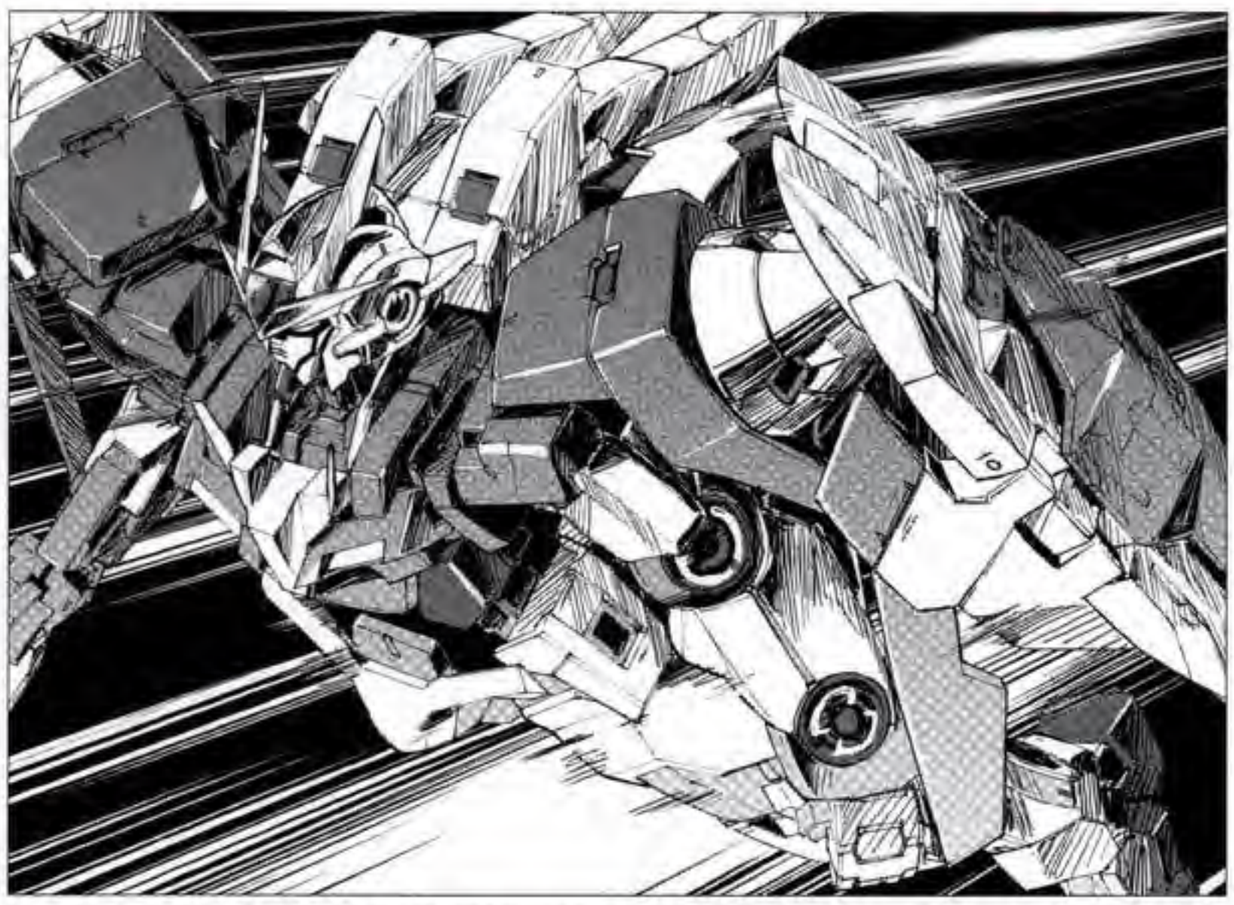
※イラストレーター羽音たらく氏（キャラクター部分）との合作



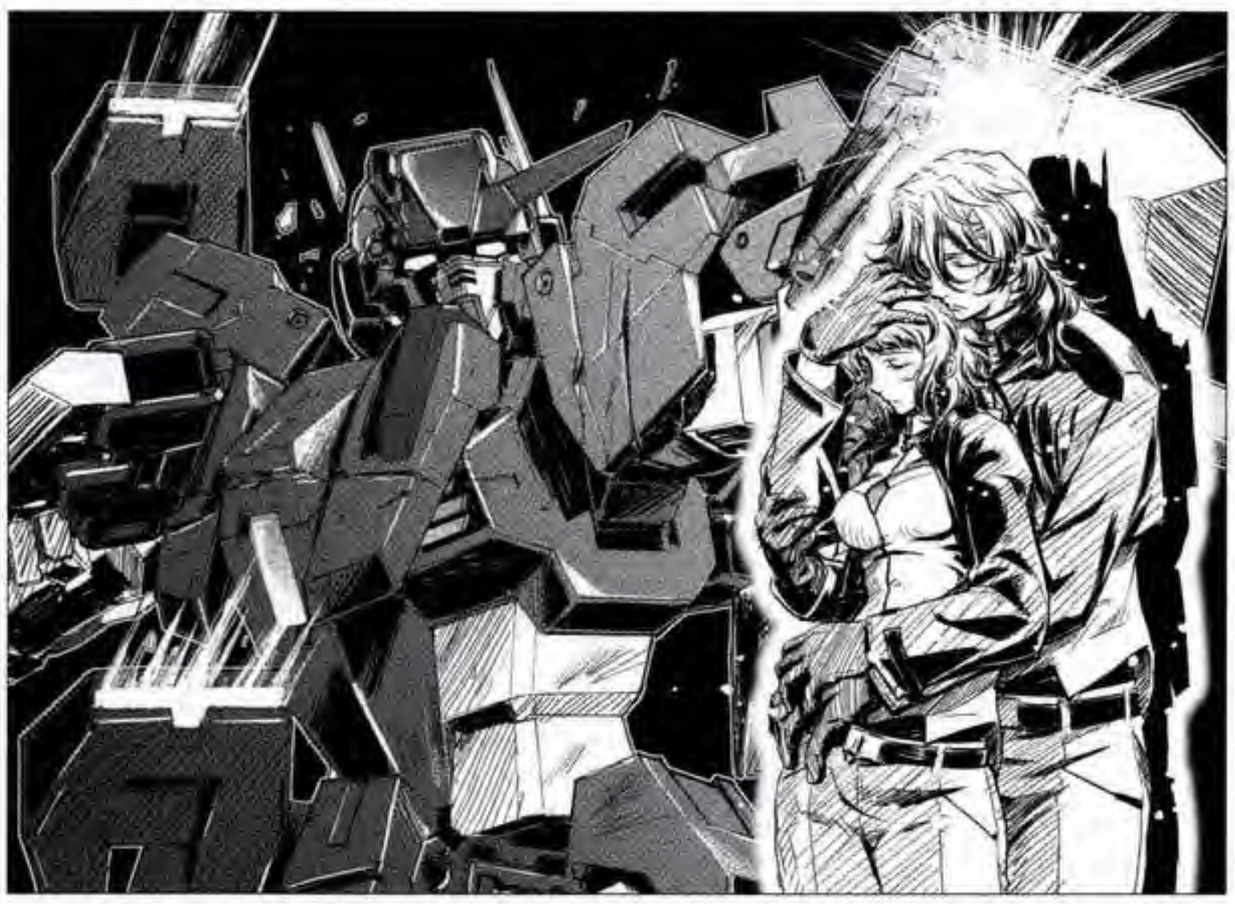
小説『機動戦士ガンダム 00 ③ フォーリンエンジェルス』（角川スニーカー文庫）挿絵



小説『機動戦士ガンダム 00 セカンドシーズン ① 天使再臨』（角川スニーカー文庫）挿絵



小説『機動戦士ガンダム 00 セカンドシーズン ② 無垢なる歪み』（ 角川スニーカー文庫）挿絵

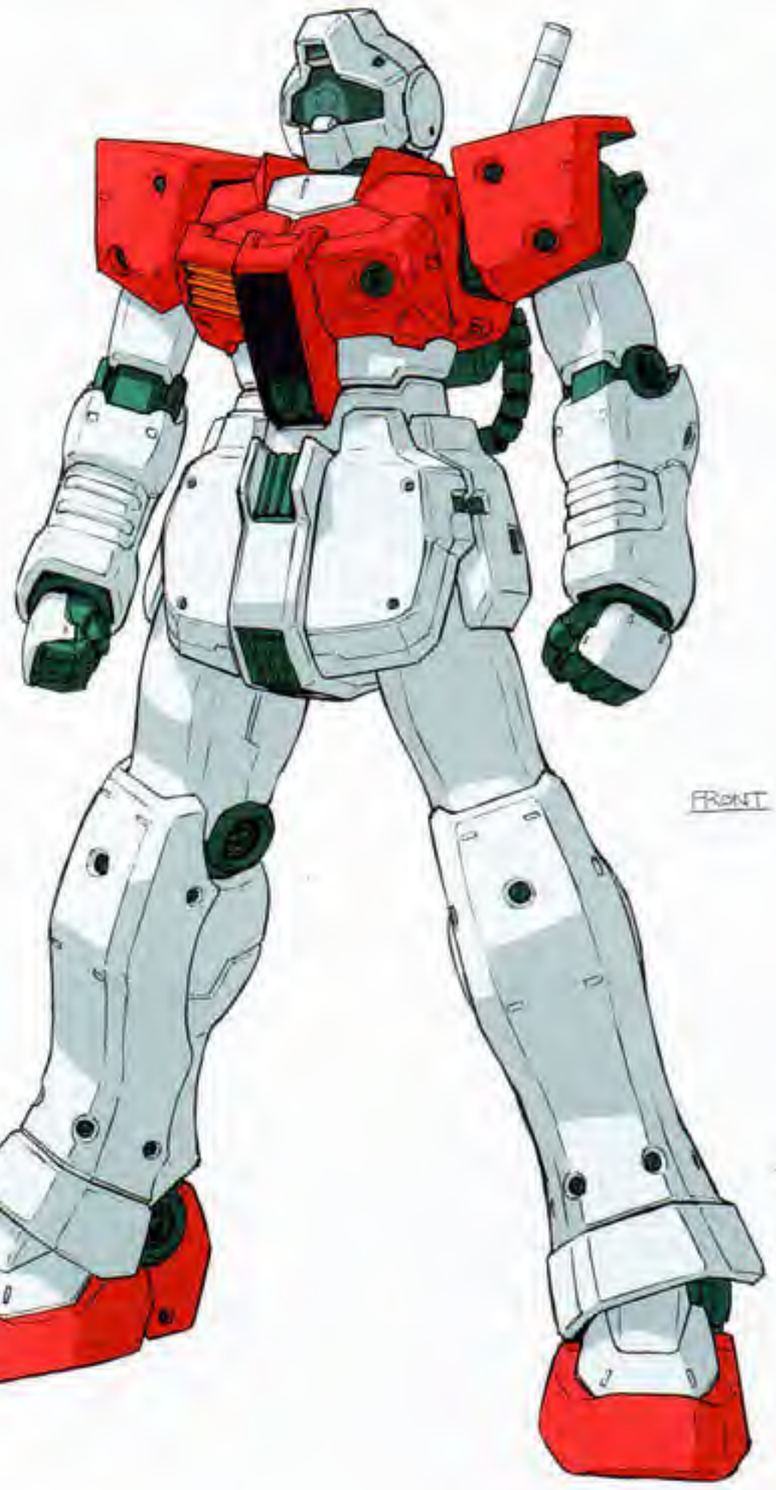


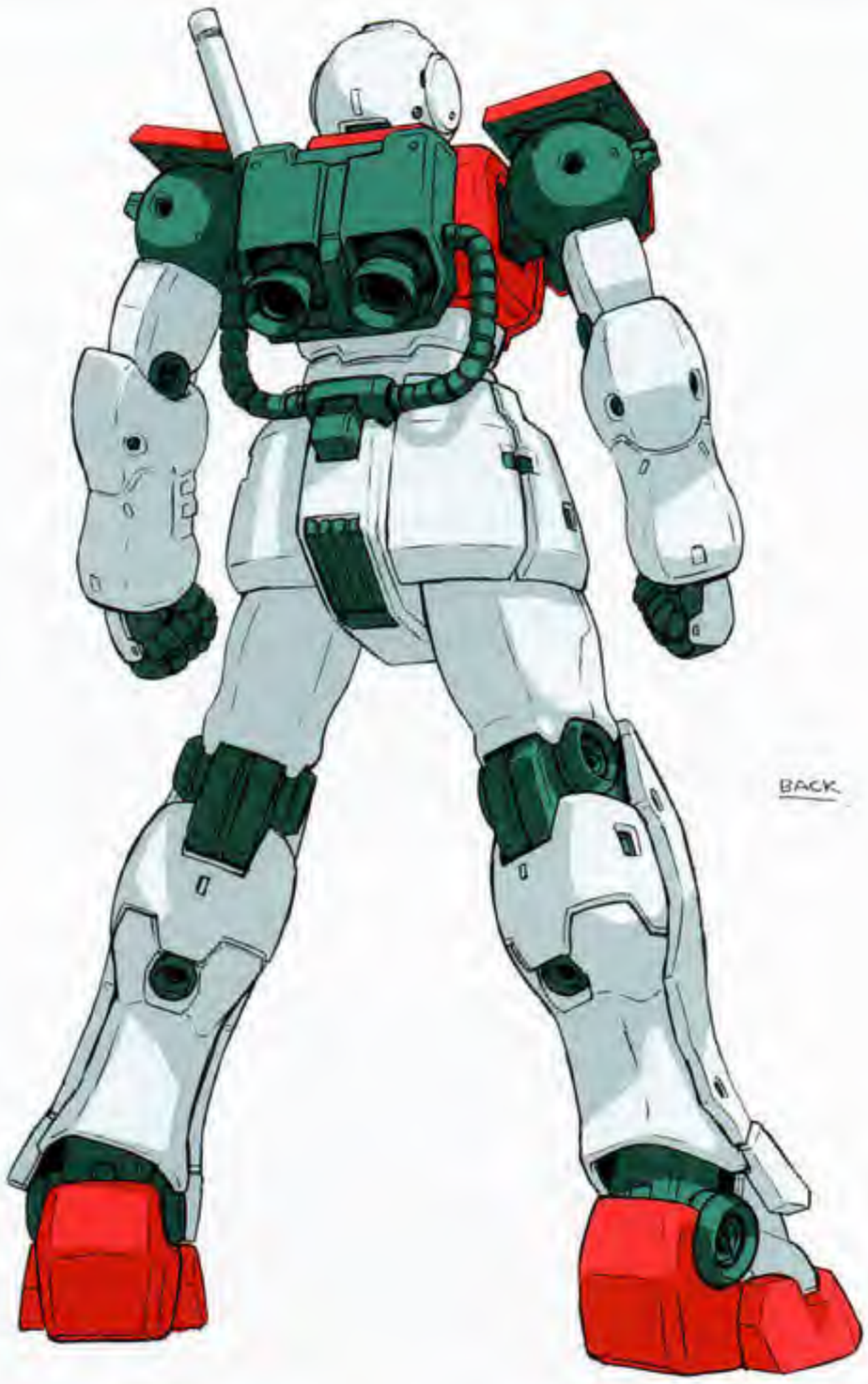
小説『機動戦士ガンダム 00 セカンドシーズン ③ 散りゆく光の中で』（角川スニーカー文庫）挿絵
※イラストレーター羽音たらく氏（キャラクター部分）との合作

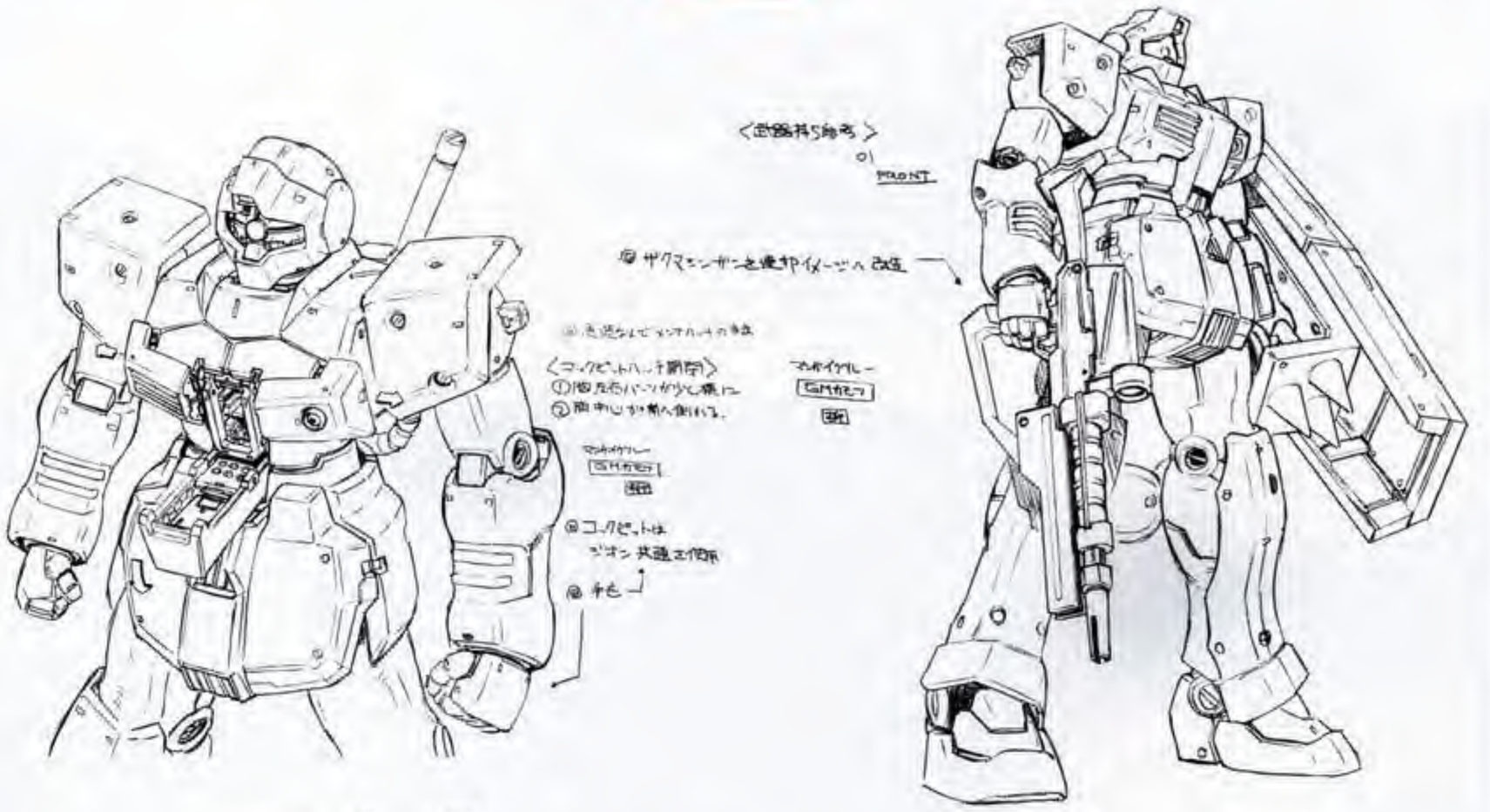
小説の挿絵仕事は憧れでした。00ではメカ部分を担当。いっぱい描きましたがお気に入りをピックアップして掲載しました。内容もおもしろいので、ぜひ小説自体も読んでいただきたいです。

機動戦士ガンダム
MS IGLOO 1年戦争秘録

2004年～2006年に制作された、全6話の3DCGアニメーション作品。ジオン軍側から見た一年戦争のエピソードを描く。2008年には続編として、地球連邦軍側から描いた『機動戦士ガンダム　MS IGLOO 2 重力戦線』も公開。





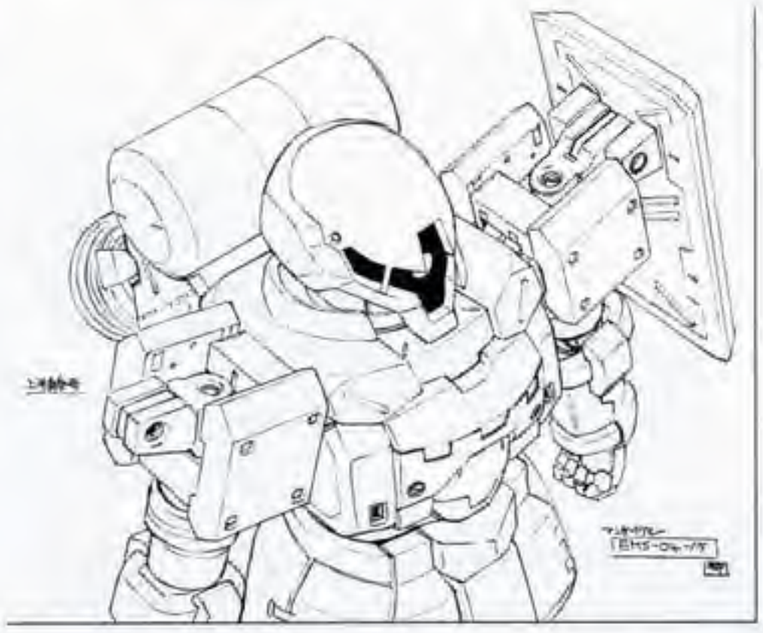


ゲム カモフ
GM Camouf.

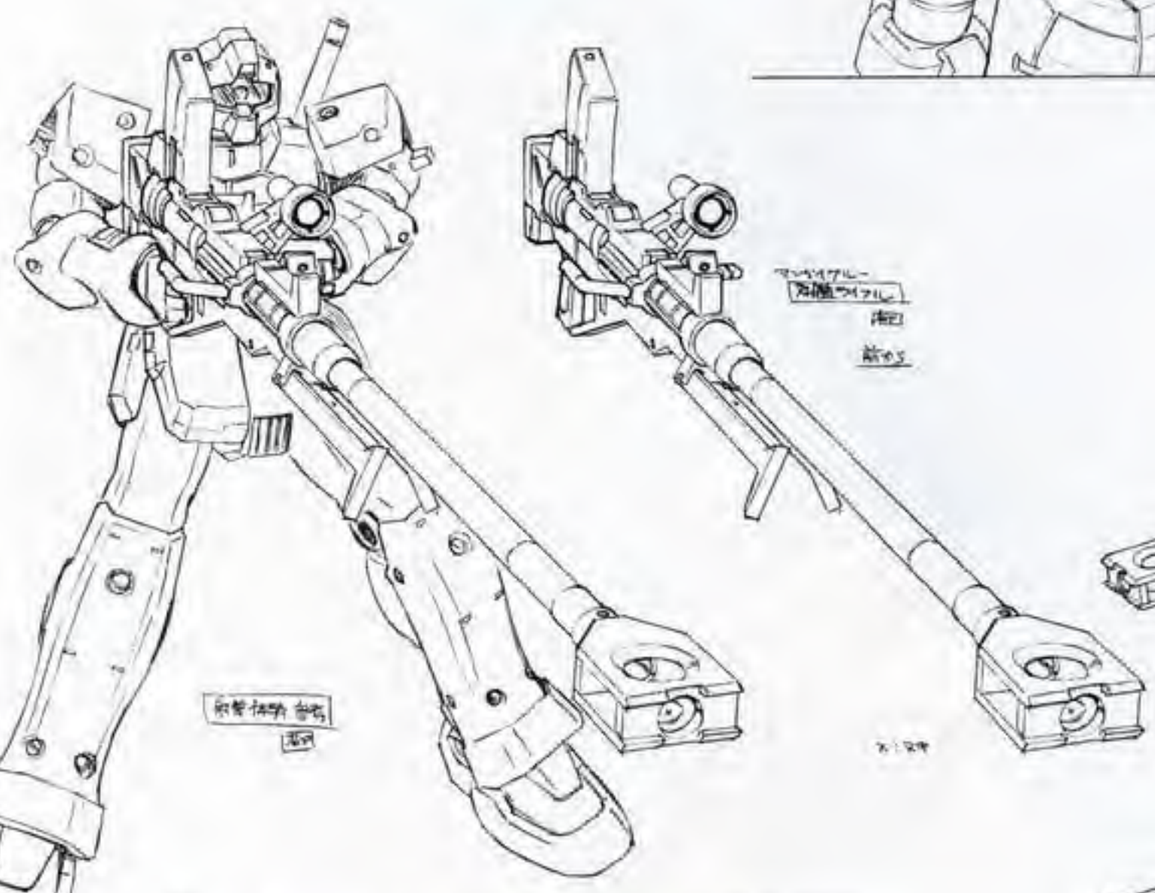
MS IGLOO本編ではなく、コミックスオリジナルストーリー用のデザインです。今西隆志監督、脚本の大野木寛先生、スーパーバイザーの出渕裕先生が参加される、本編と同じスタッフでつくられたコミックでした。作画はMEIMU先生。ゲム・カモフという名前も出渕さんにつけていただきました。ジム・カモフラージュのドイツ読みです。その名の通り、ザクなどジオン軍のMSパーツを使い、ジムに誤認させるためのMSです。初のサンライズさんのお仕事、初のMSデザインのお仕事。作業期間の緊張感は今でも忘れません。

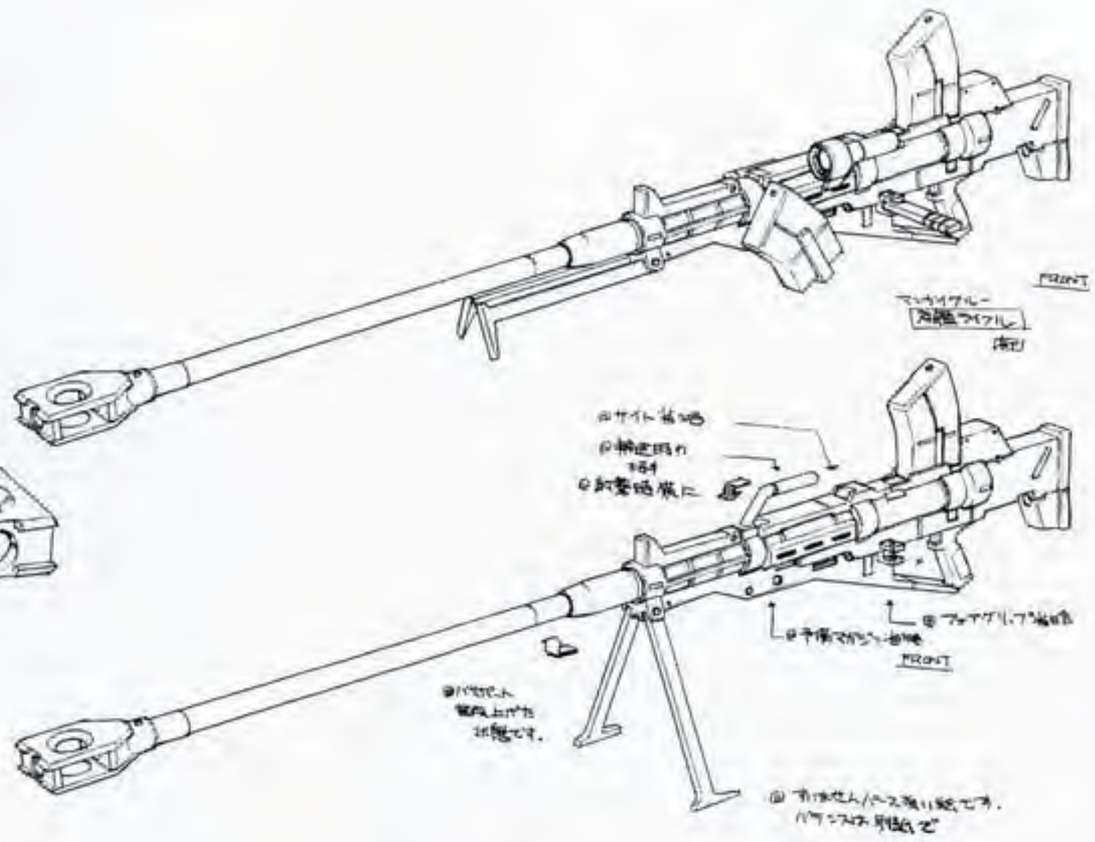
ヅダ ZUDAH

本編に登場するヅダの実験機、いわゆる旧ヅダです。本編でも登場はしているのですが、一瞬で爆発して姿は見えませんでした。出渕デザインであるヅダを、あまりシルエットを変えず、"一世代前"感を出すのが大変でした。ボディの赤いラインは今西監督のアイデアです。



空中分解するデュバルの同僚機



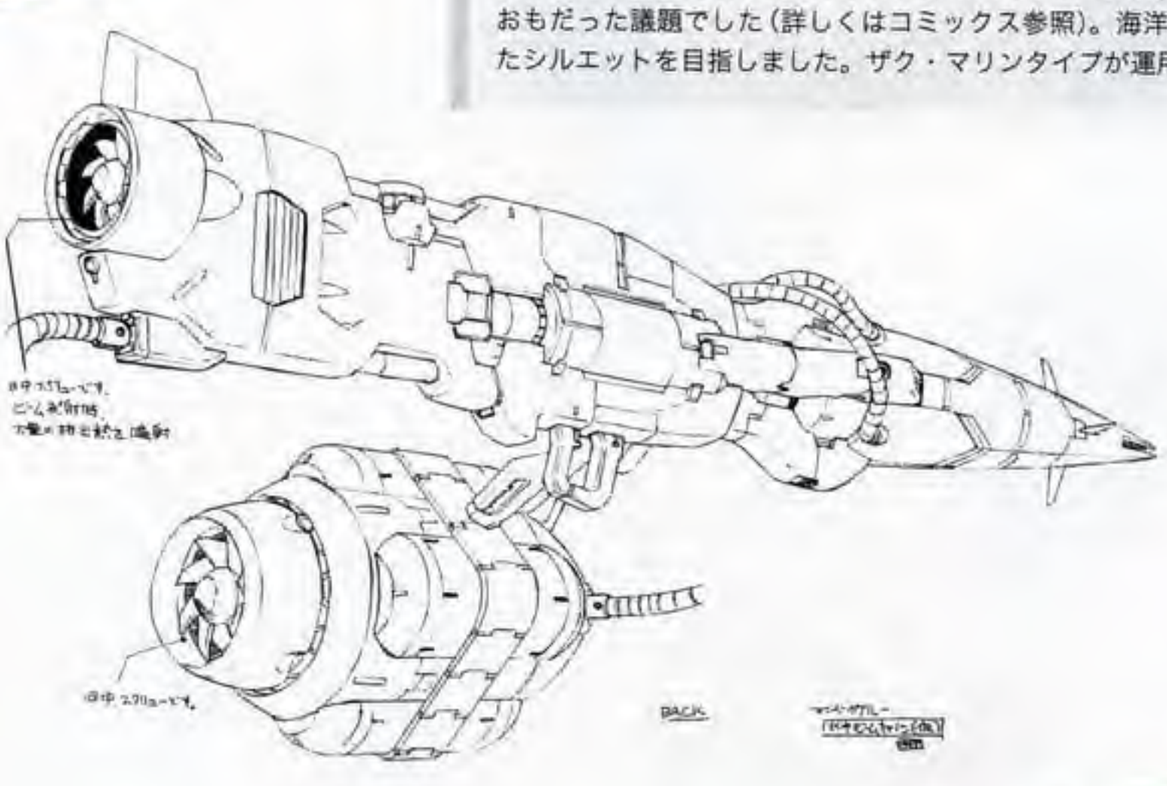


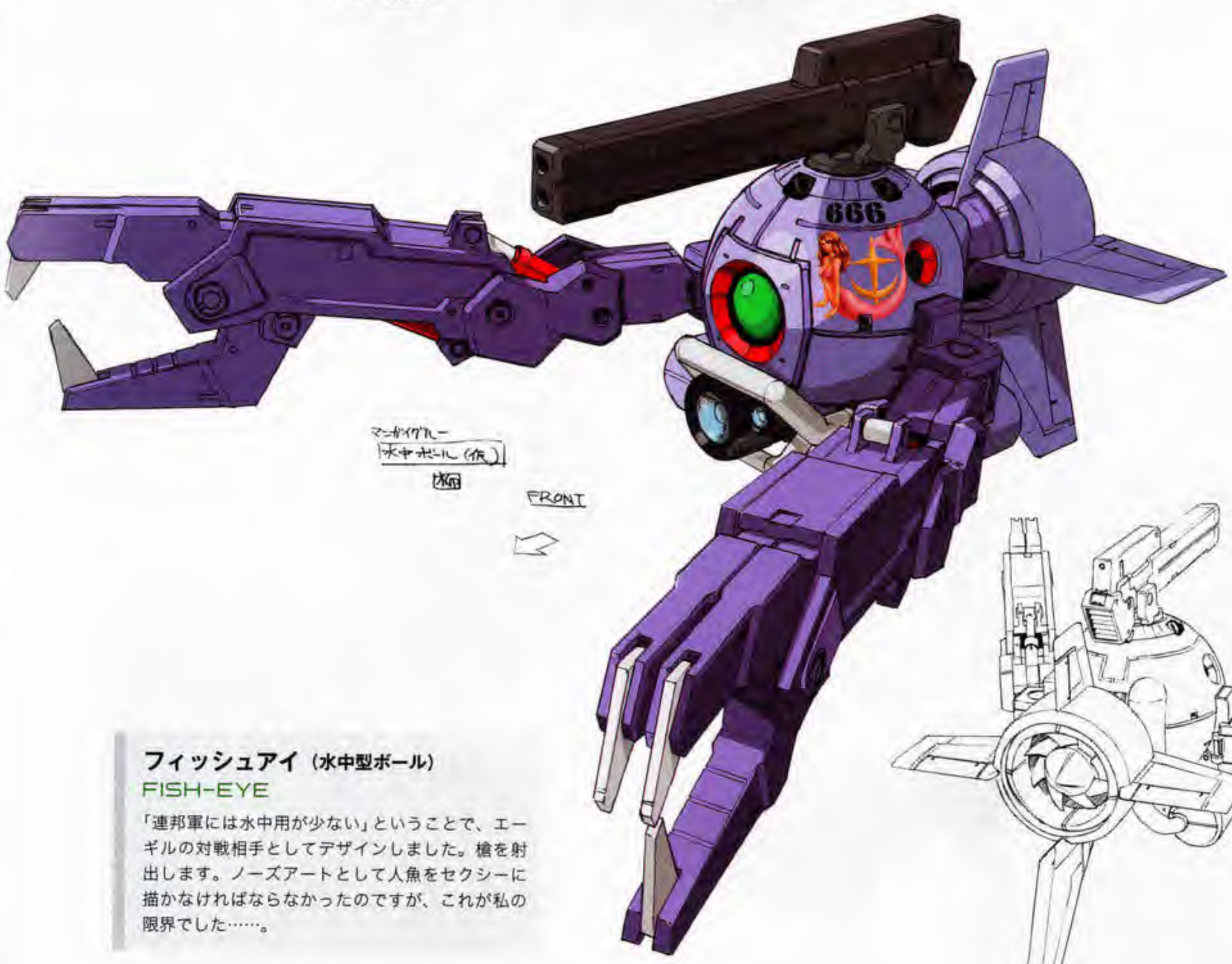
対艦ライフル Antiship Rifle

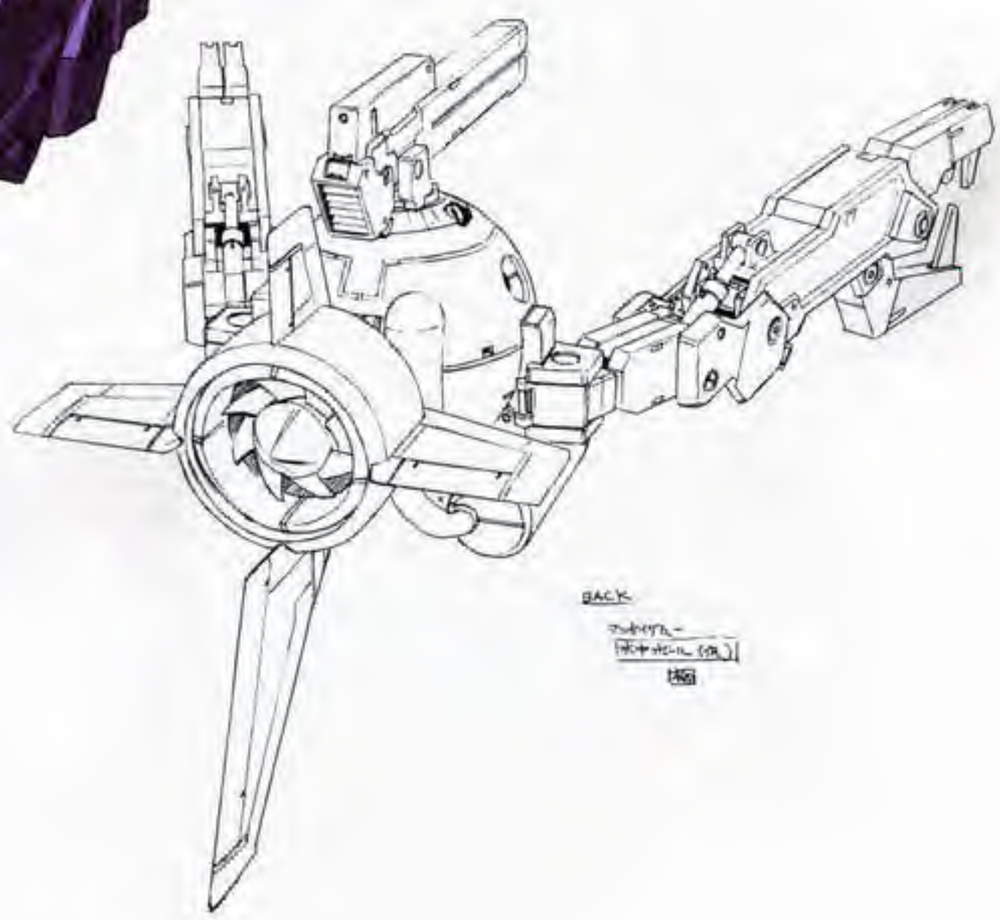
漫画版にしか登場しないのですが、ゲームに登場したり、ヅダのプラモデルに付属したりしました。私のデザインでは初のガンプラ化です（感動）！

エーギル AEGIR

水中でビームを発射するにどうすればいいのか？ その考証が会議のおもだった議題でした（詳しくはコミックス参照）。海洋生物にも似たシルエットを目指しました。ザク・マリンタイプが運用します。

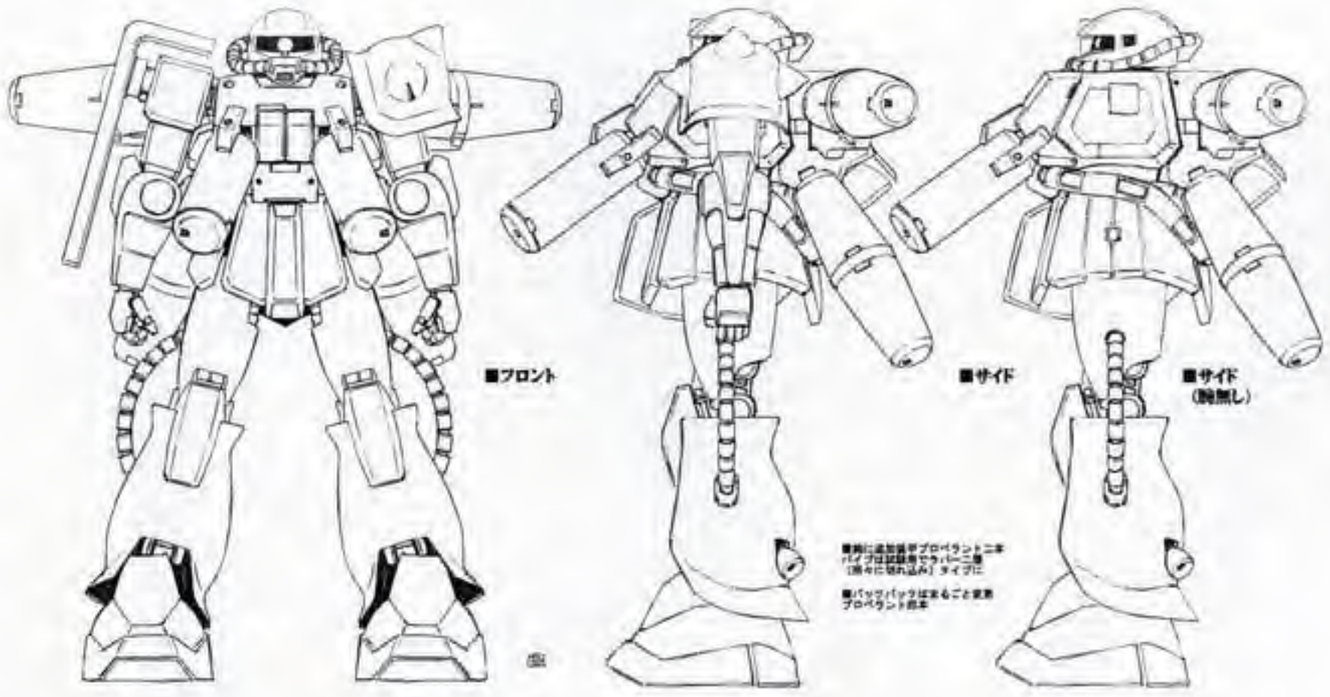






フィッシュアイ（水中型ボール） FISH-EYE

「連邦軍には水中用が少ない」ということで、エーギルの対戦相手としてデザインしました。槍を射出します。ノーズアートとして人魚をセクシーに描かなければならなかったのですが、これが私の限界でした……。

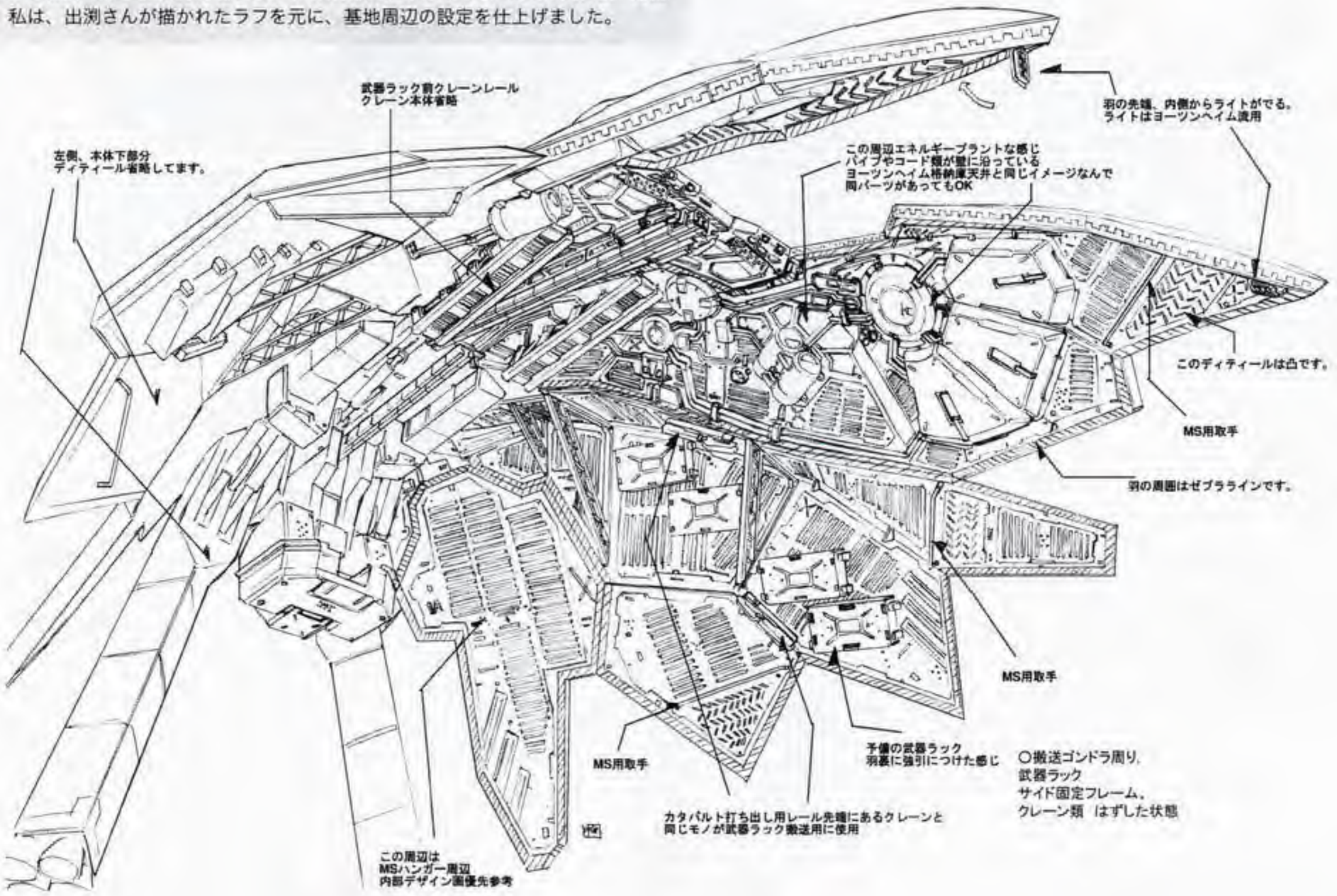


ザクII用試作プロペラントユニット
MS-06 ZAKU II Propellant Unit

単機での航続距離を伸ばすために開発されたユニットです。初期に開発された設定なので、いろいろとつけつつも、ゴテゴテとした印象にならないようにしました。ザクはMS IGLOOに登場するザクをベースに描いています。

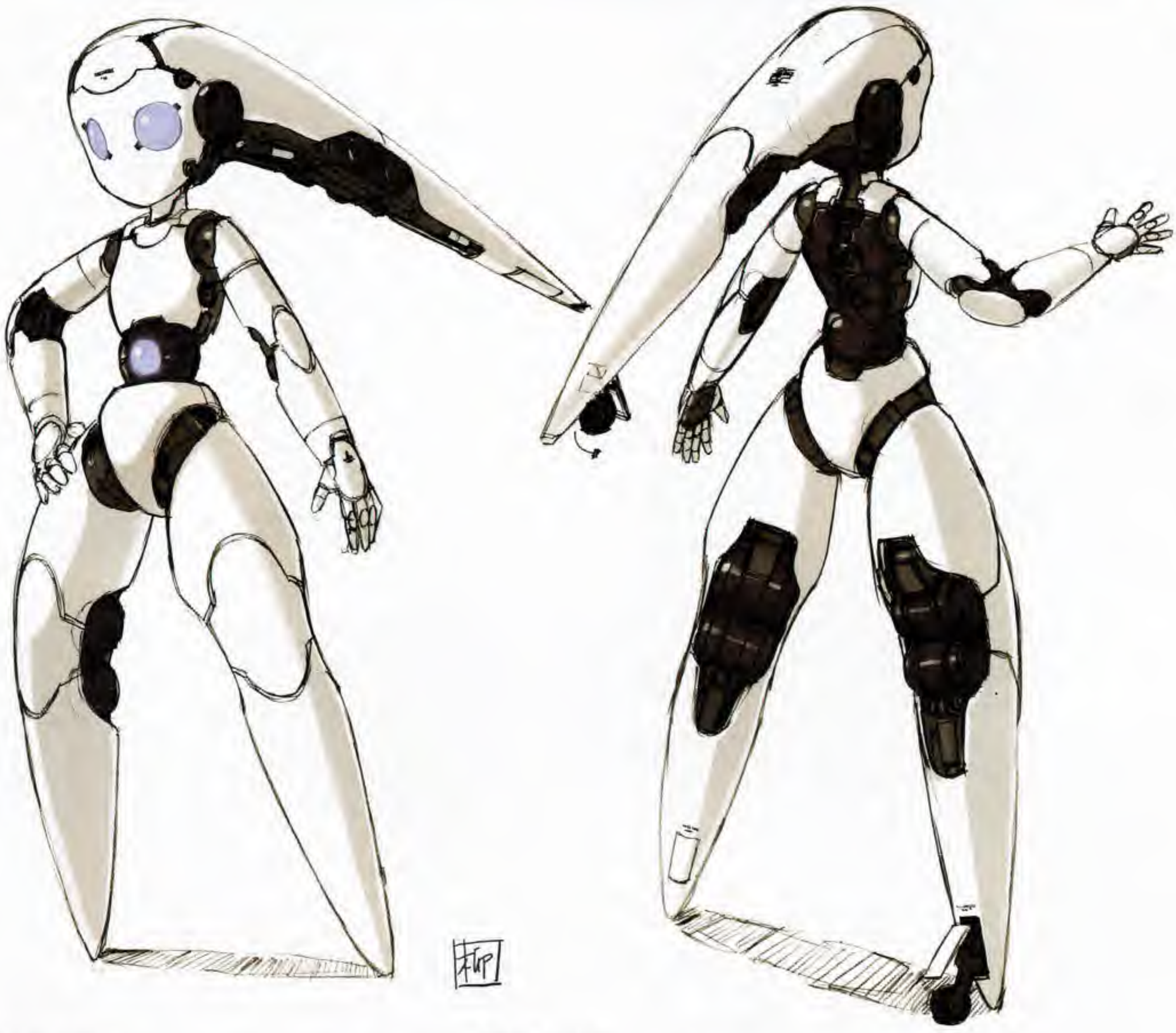
ビグ・ラング BIG-RANG

出渕さんがデザインした機体です。巨大な下部スカートの内部が、ザクやオッゴなどの修理・補給基地になっており、私は、出渕さんが描かれたラフを元に、基地周辺の設定を仕上げました。



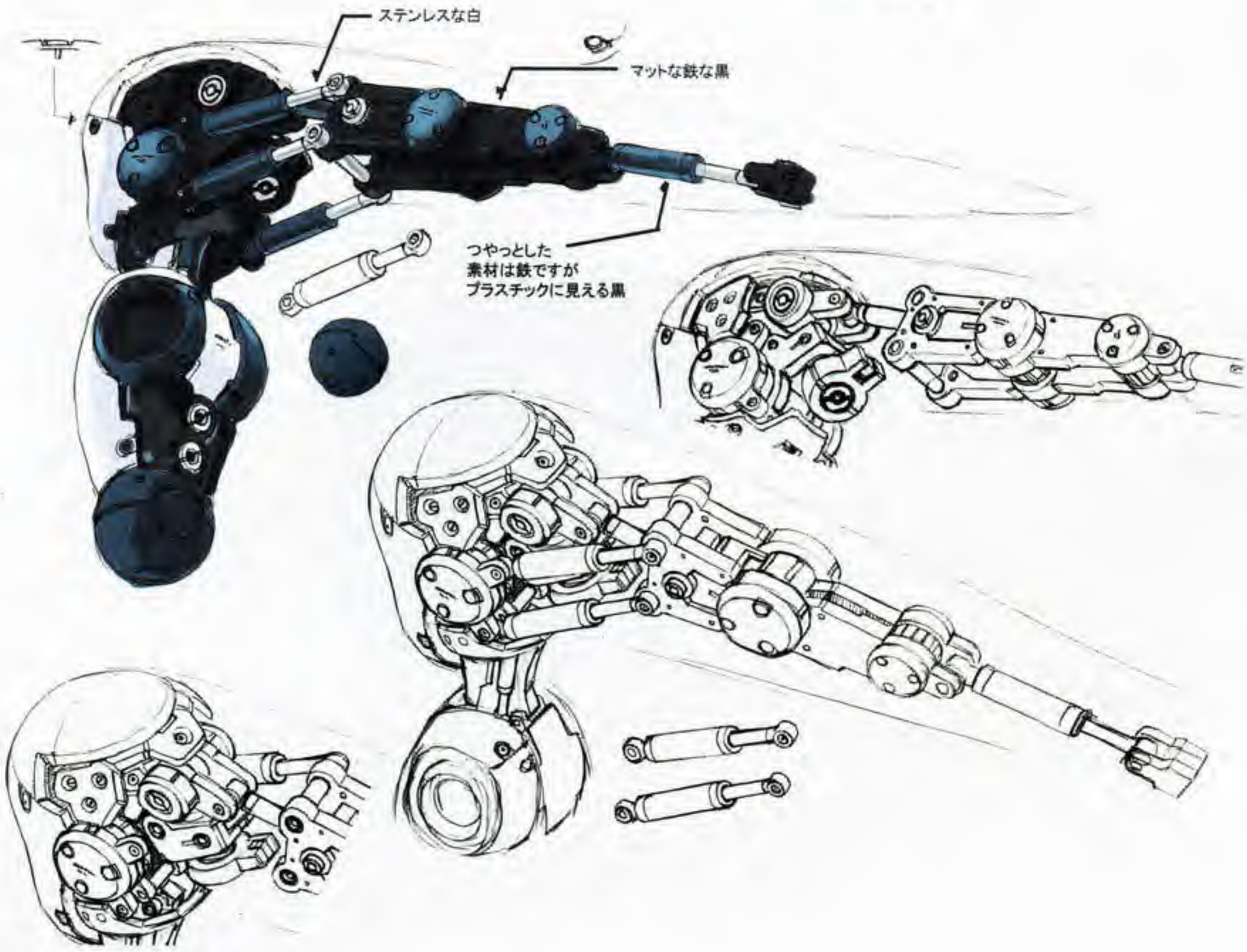
ファイアボール　チャーミング

「ファイアボール」シリーズの第2期となる本作で、柳瀬氏は、本作に登場する全キャラクター／美術／ガジェットなどを数多く手がけている。



ドロッセル（JUNO-XIII）
Drossel von Flügel

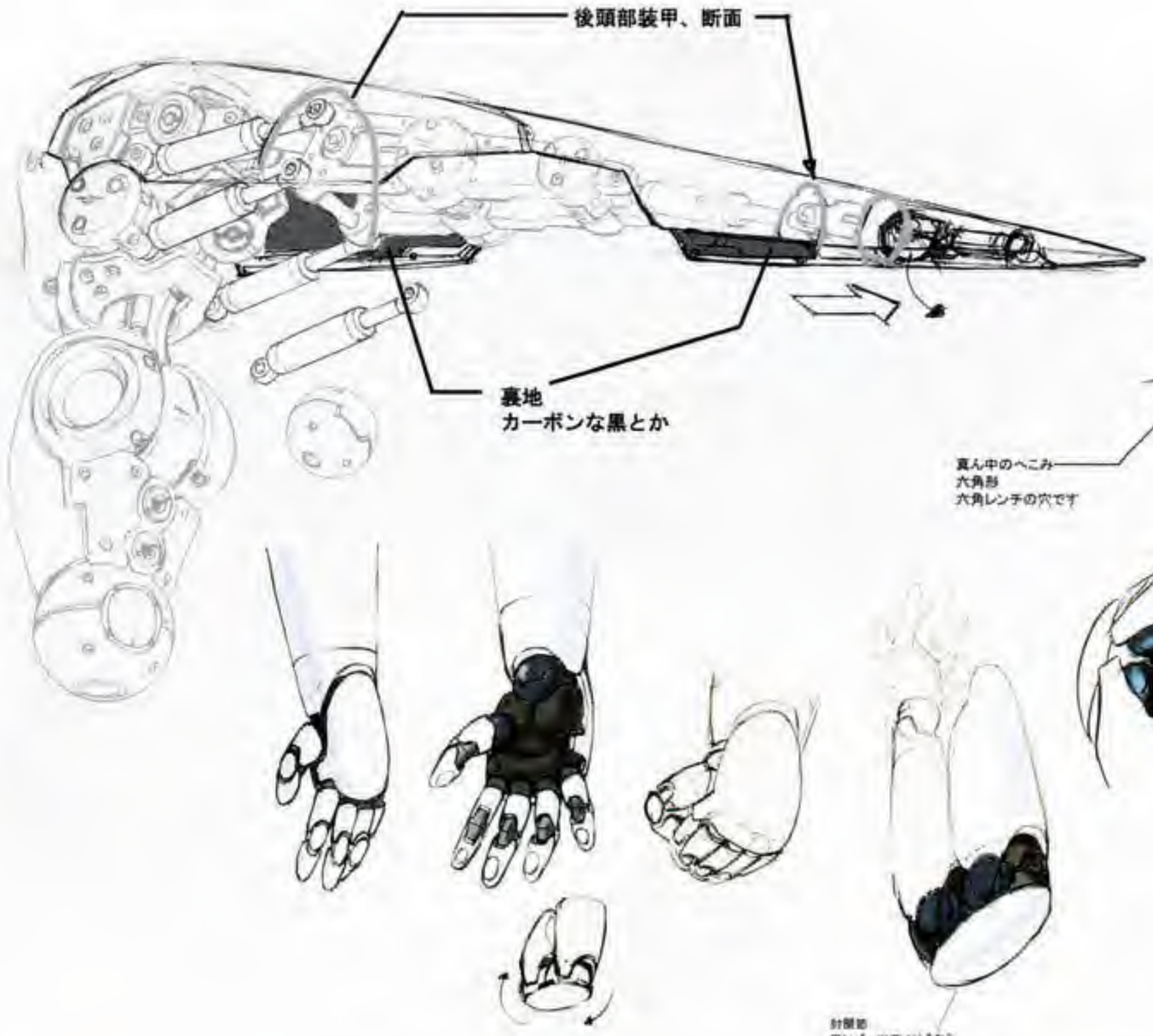
前作『ファイアボール』からみて『ファイアボール チャーミング』は過去のお話になります。デザインを考えるとき、思い切って赤ちゃんまで遡って考えてみました。シルエットは、赤ちゃんがスッポリと着るロンパース・ボディスーツからイメージし、頭部は布が余った尖り帽子です。そのため足首がないデザインになりました。顔も幼くしました。多数のオプションパーツがつくことは当初からわかっていたので、後頭部パーツが外せる構造にしました。

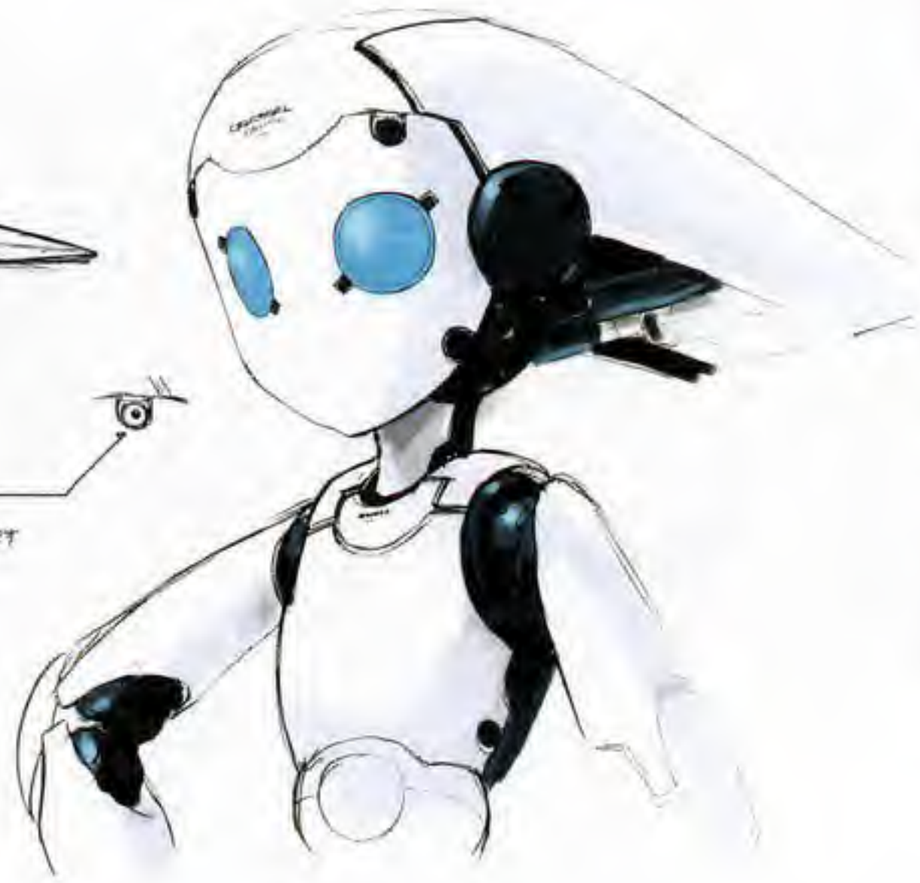


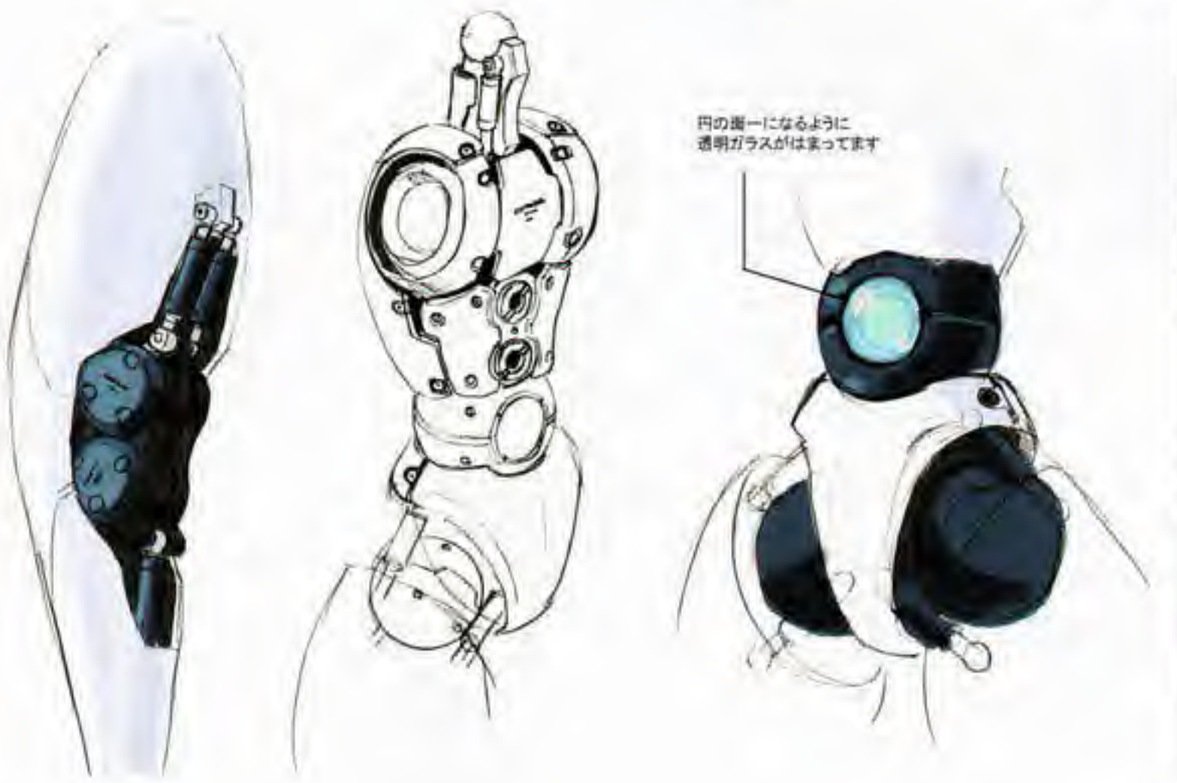
ウォルト・ディズニー・ジャパンにより制作された3DCG短編アニメーション。貴族のお嬢様ドロッセルと、その執事ゲデヒトニスによるおかしな日常を描く。2008年に第1期「ファイアボール」が、その後2011年に第2期となる本作が放送された。

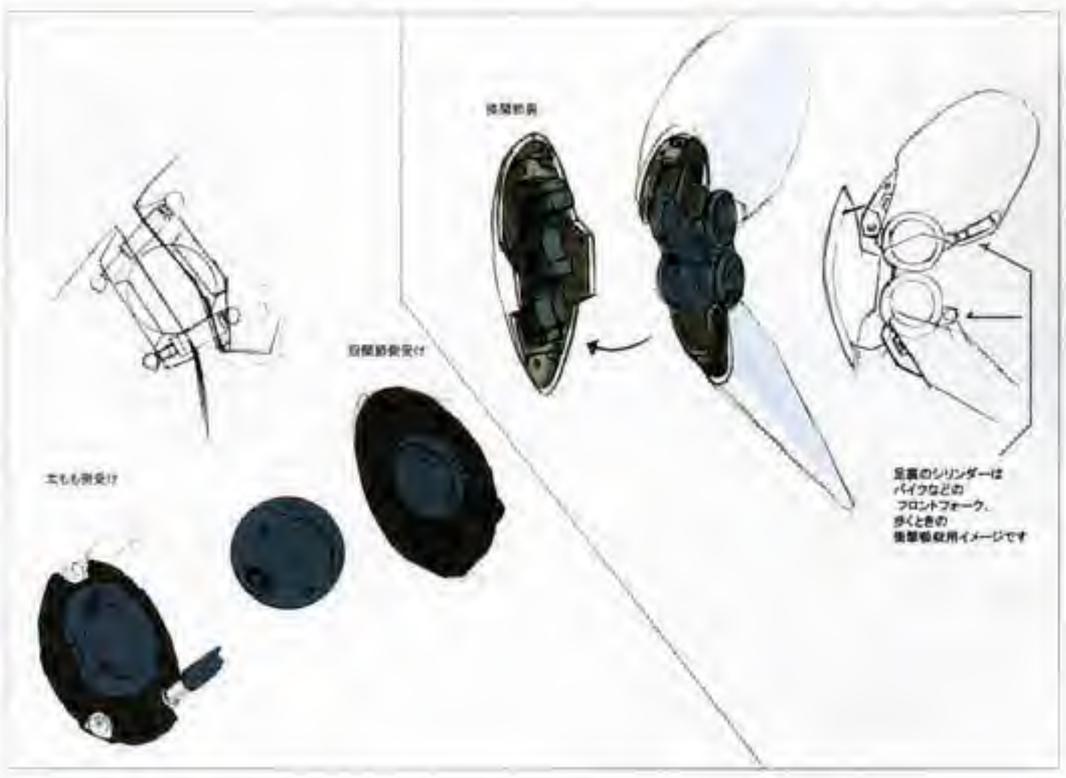
[公式サイト] http://www.fireball.tv/

©Disney



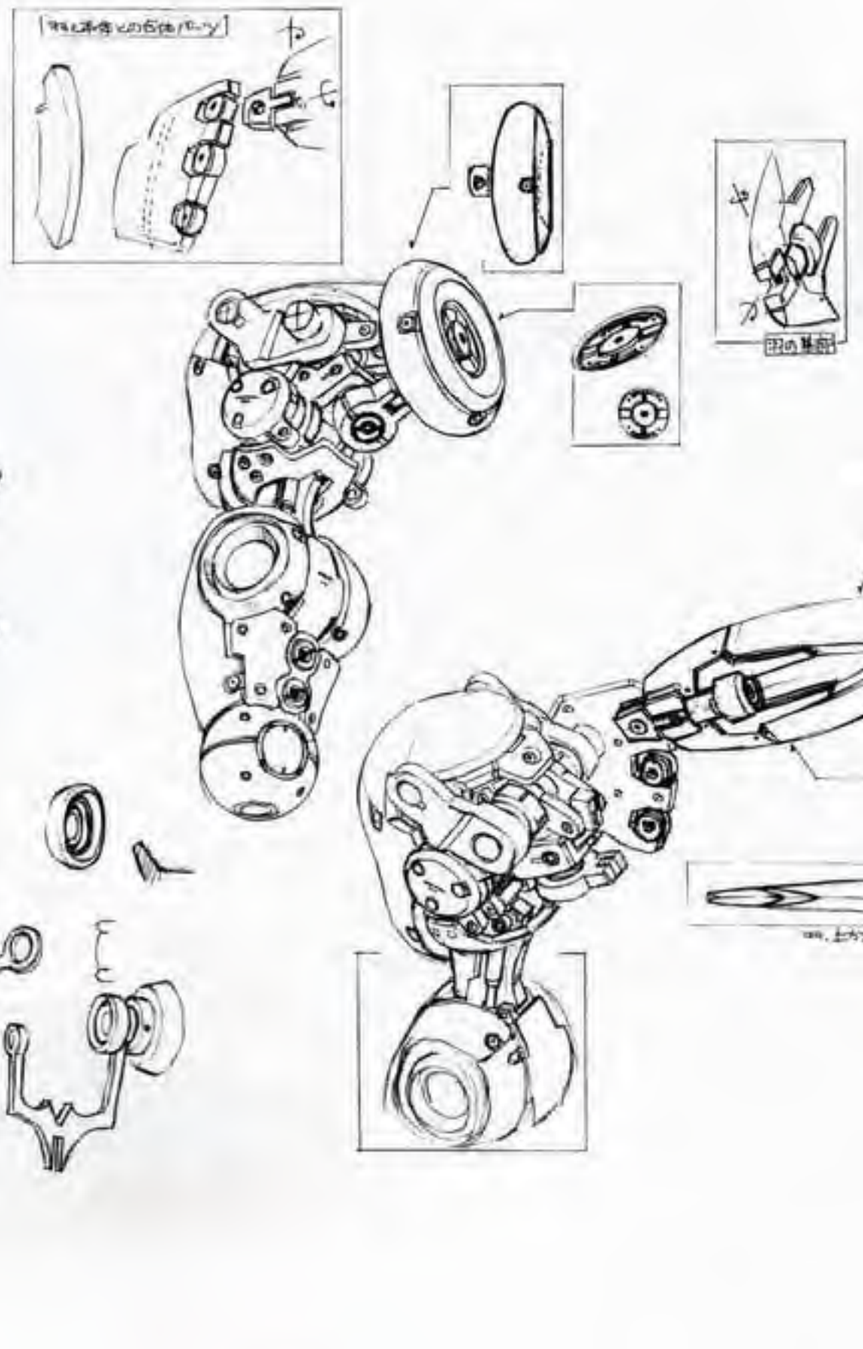


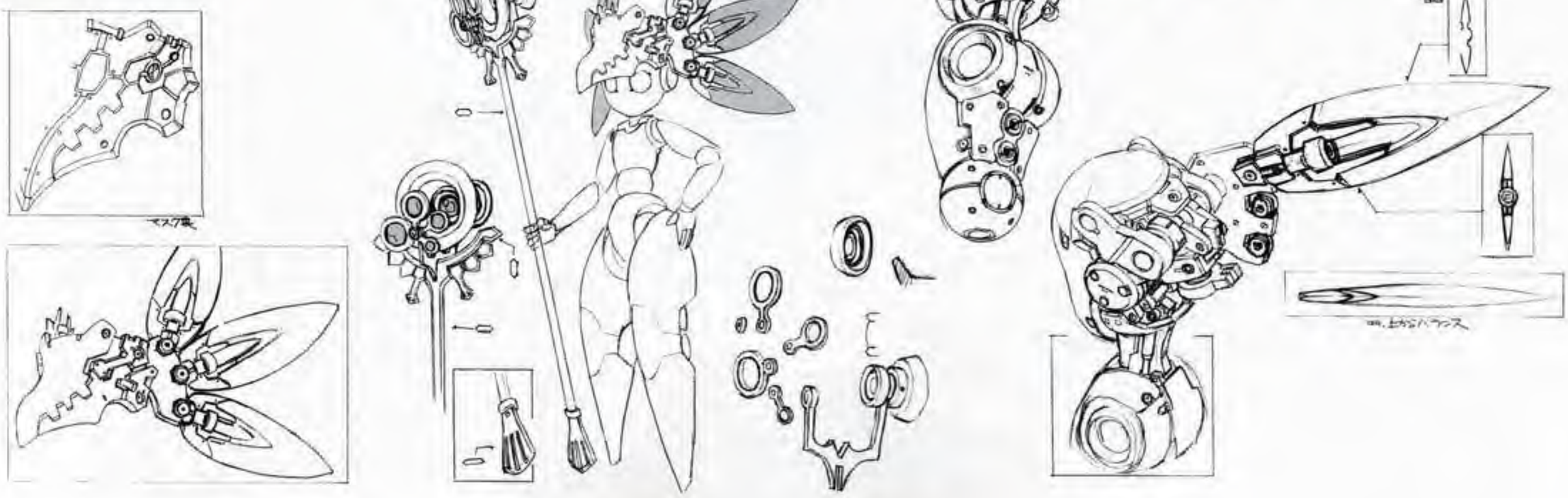


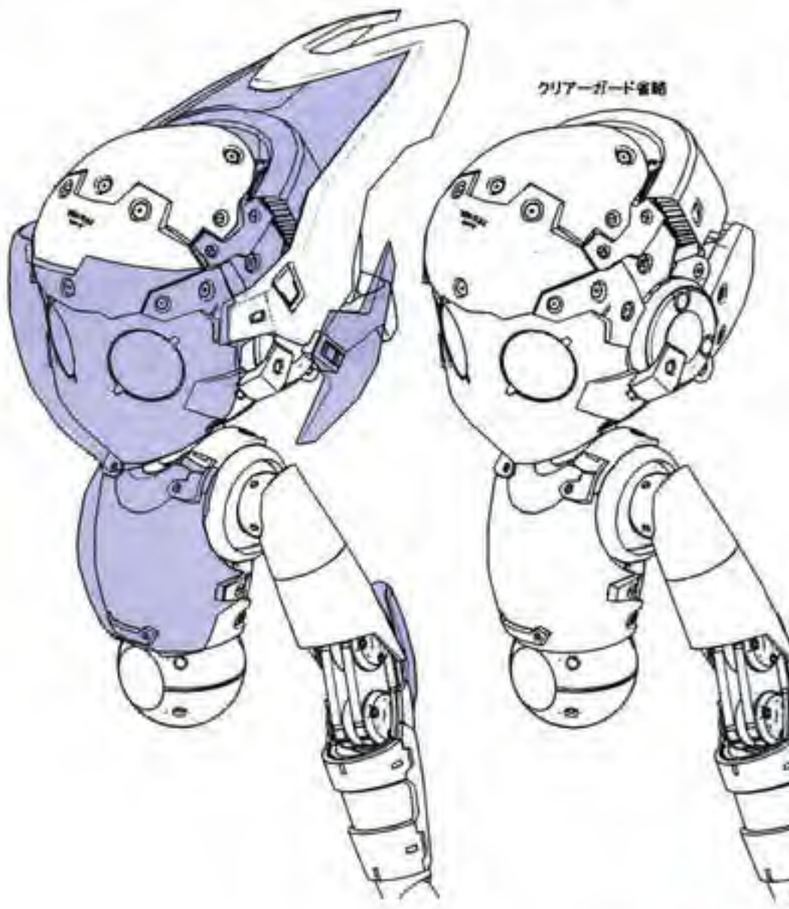


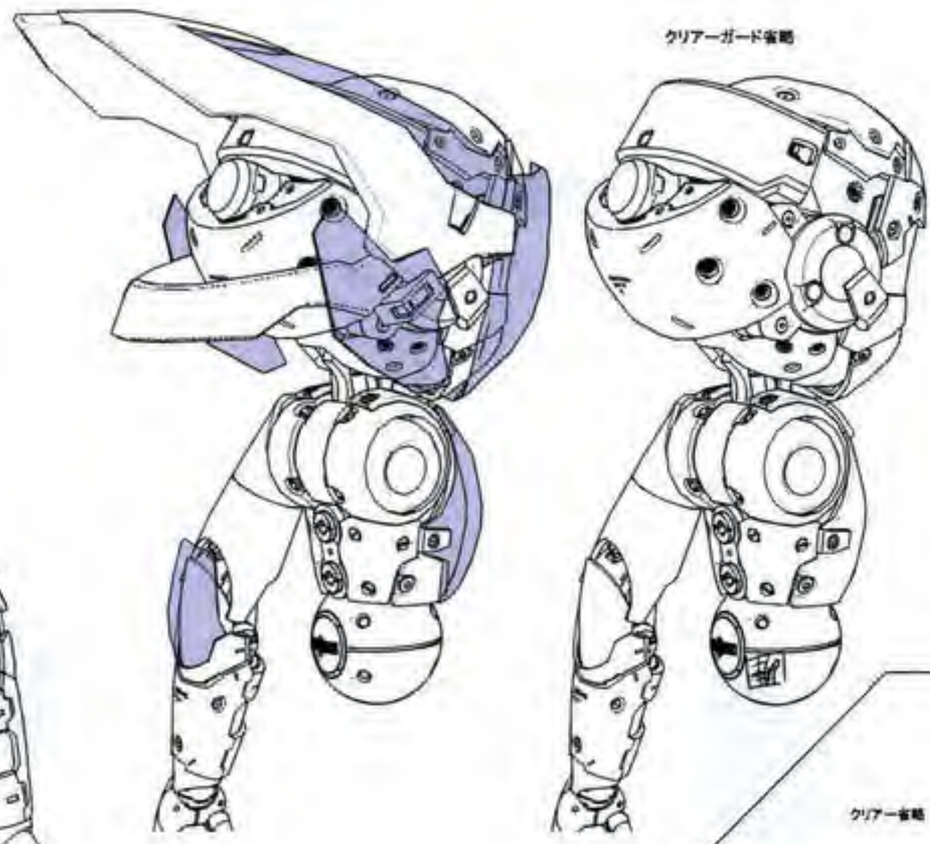
占星ユニット「シビュラ」 Sibyl

今作はハイビジョンによる制作が決まっていたので、よりディテールを細かく、メカ要素を増やし、画面密度を上がるようにとがんばりました。オプションパーツひとつひとつに対しても、クリアパーツをいれたり、呪術的模様（マーキング、模様などは別の方のデザインです）を施したりと、高密度で仕上げていきました。CGスタッフには頭が下がります。

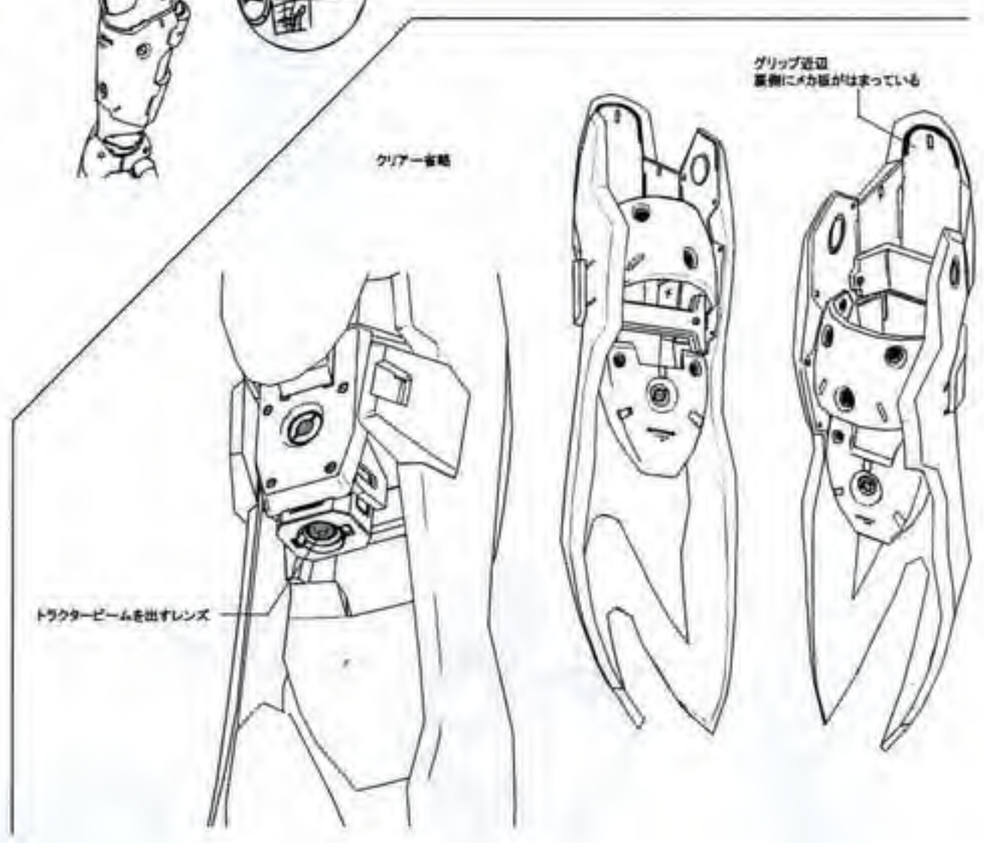


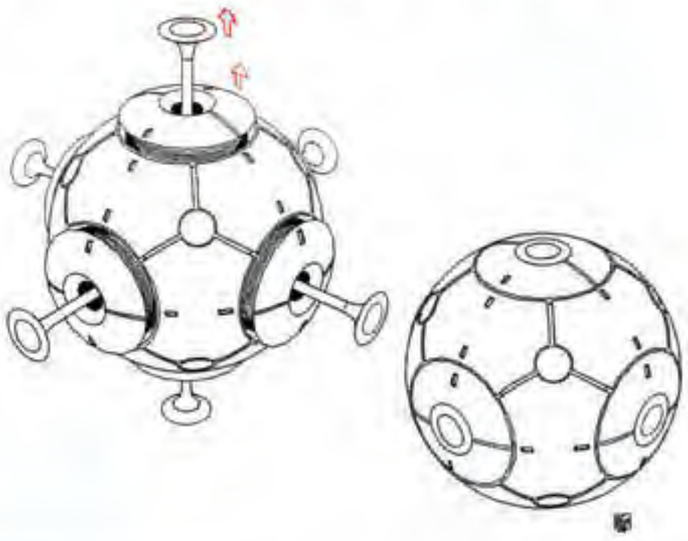




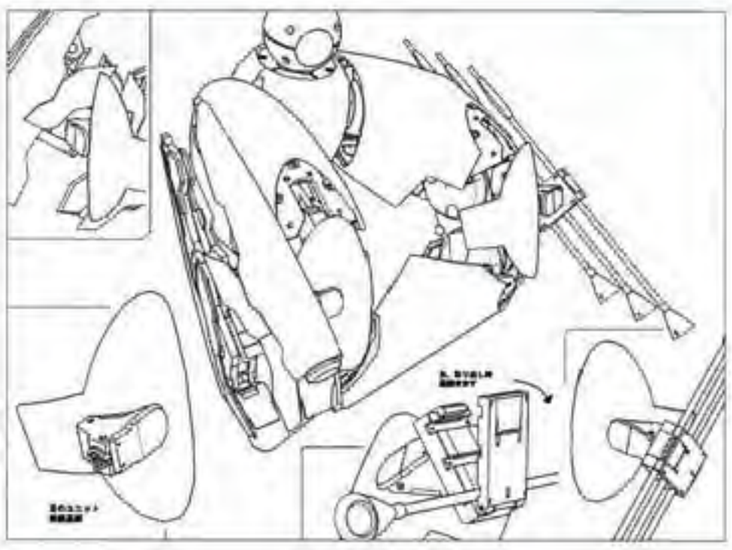


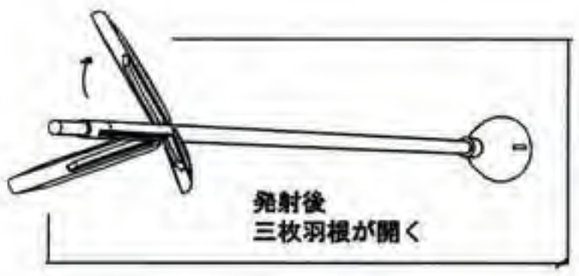
野球ユニット「ゴルフ」
Golf

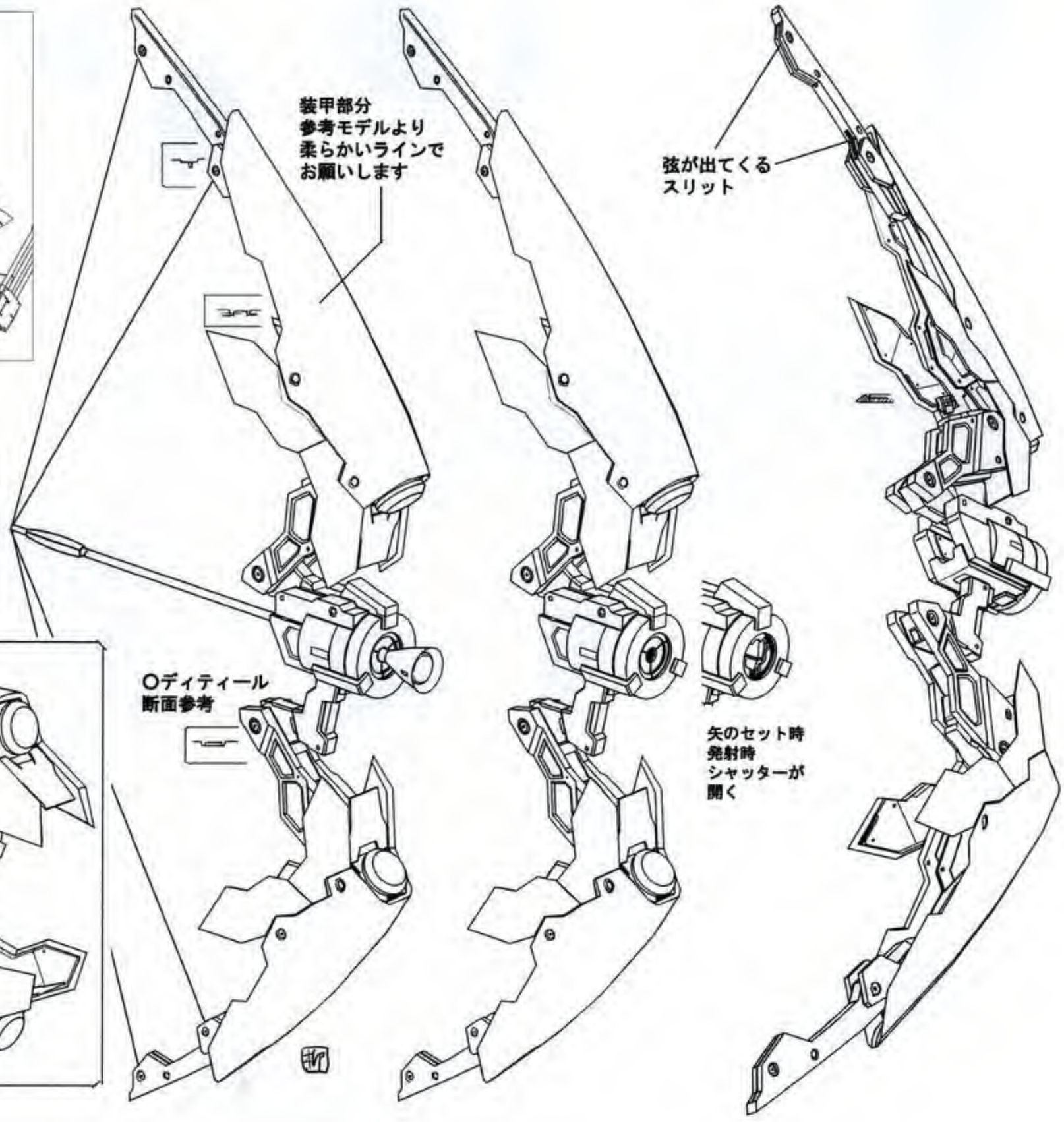




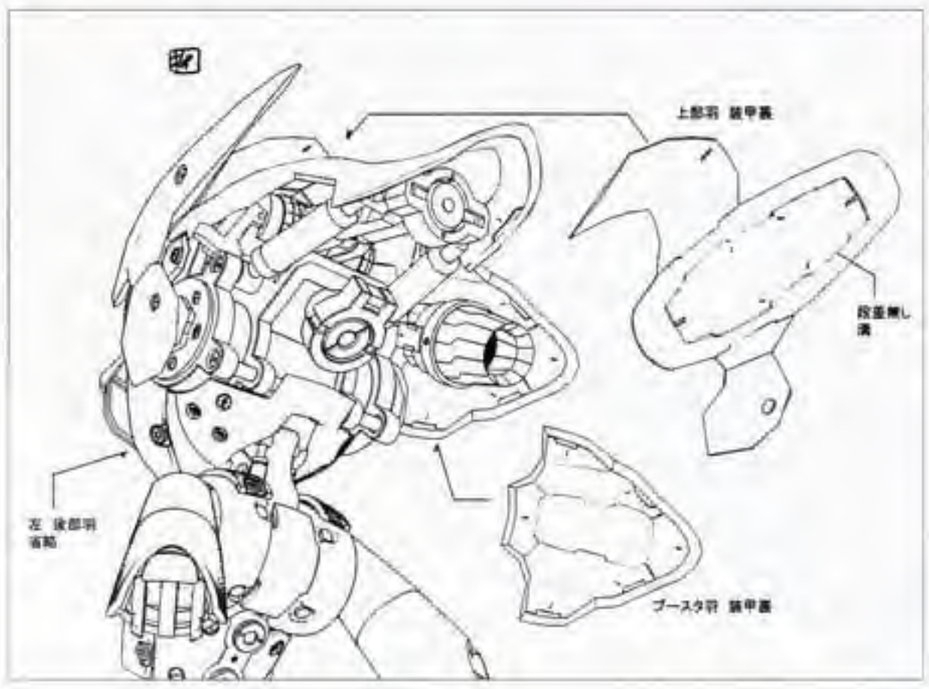
やぶさめユニット「ヨハン II」
Johann II

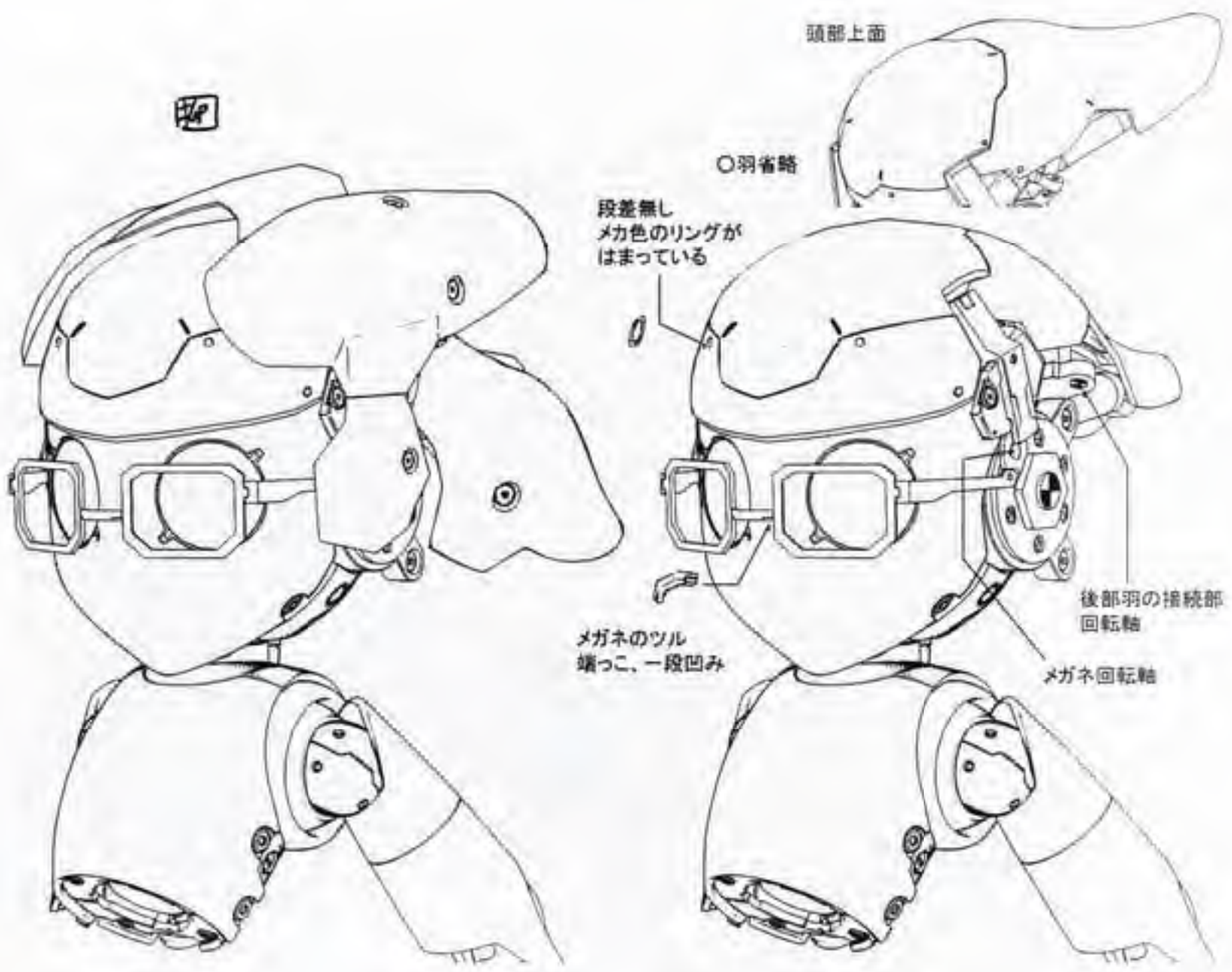


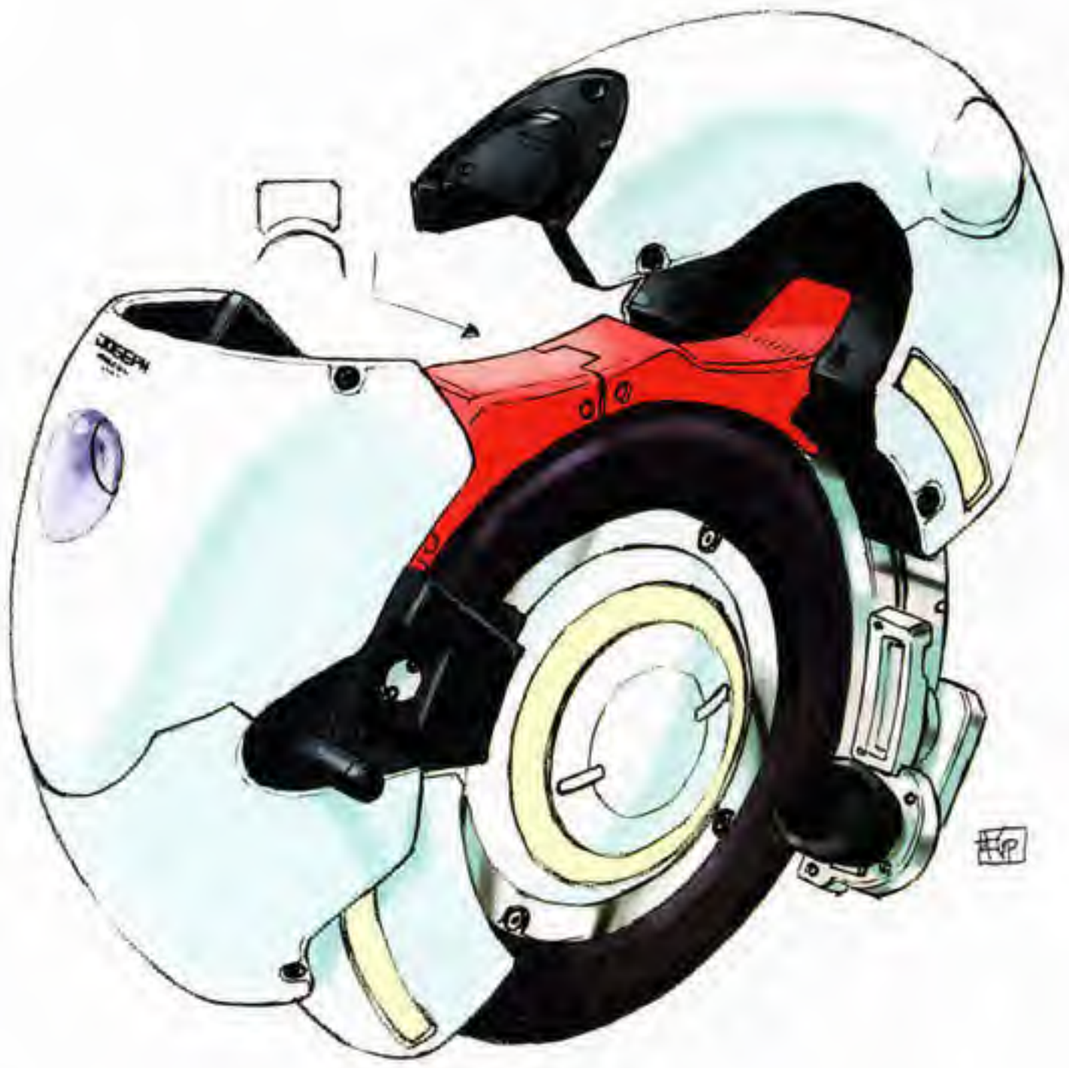


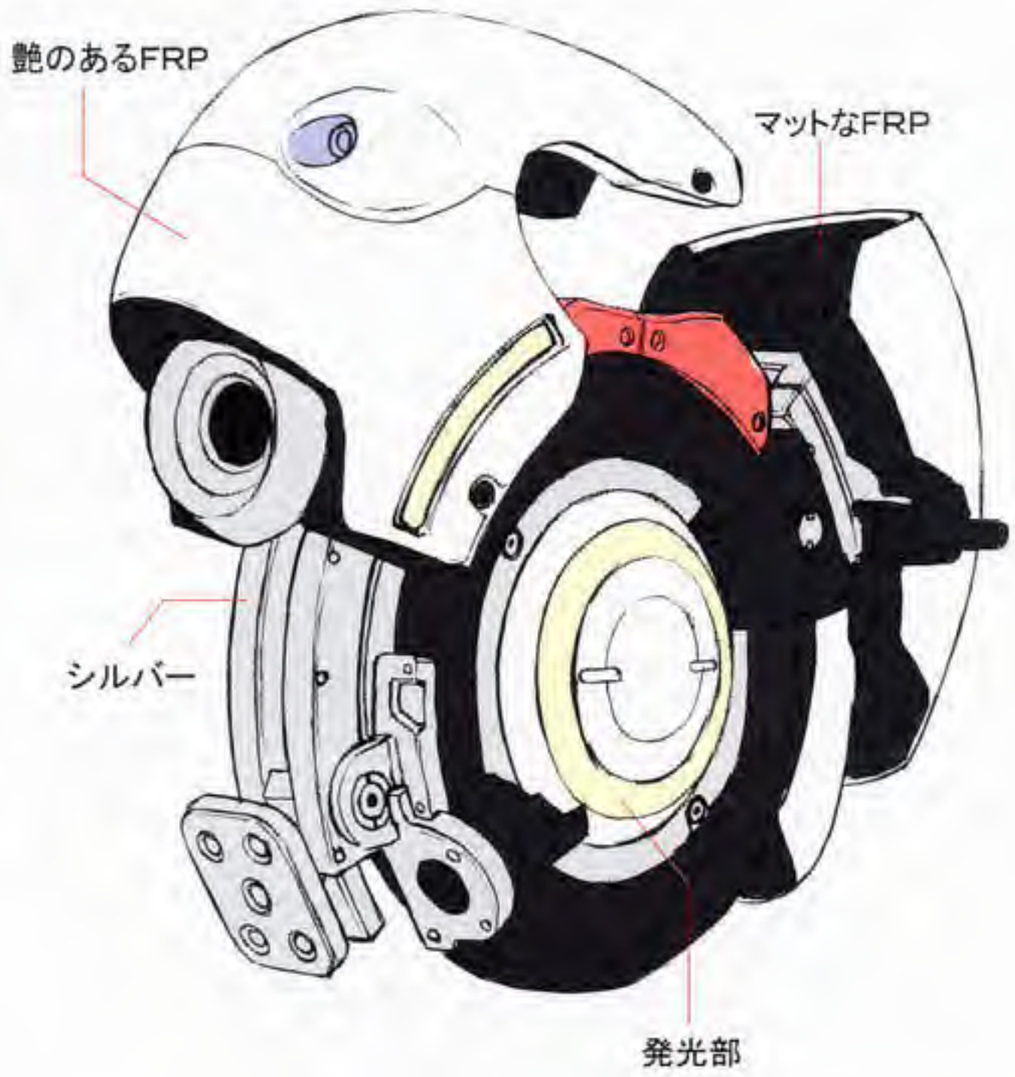


知覚ユニット「ペルディータ」 Perdita

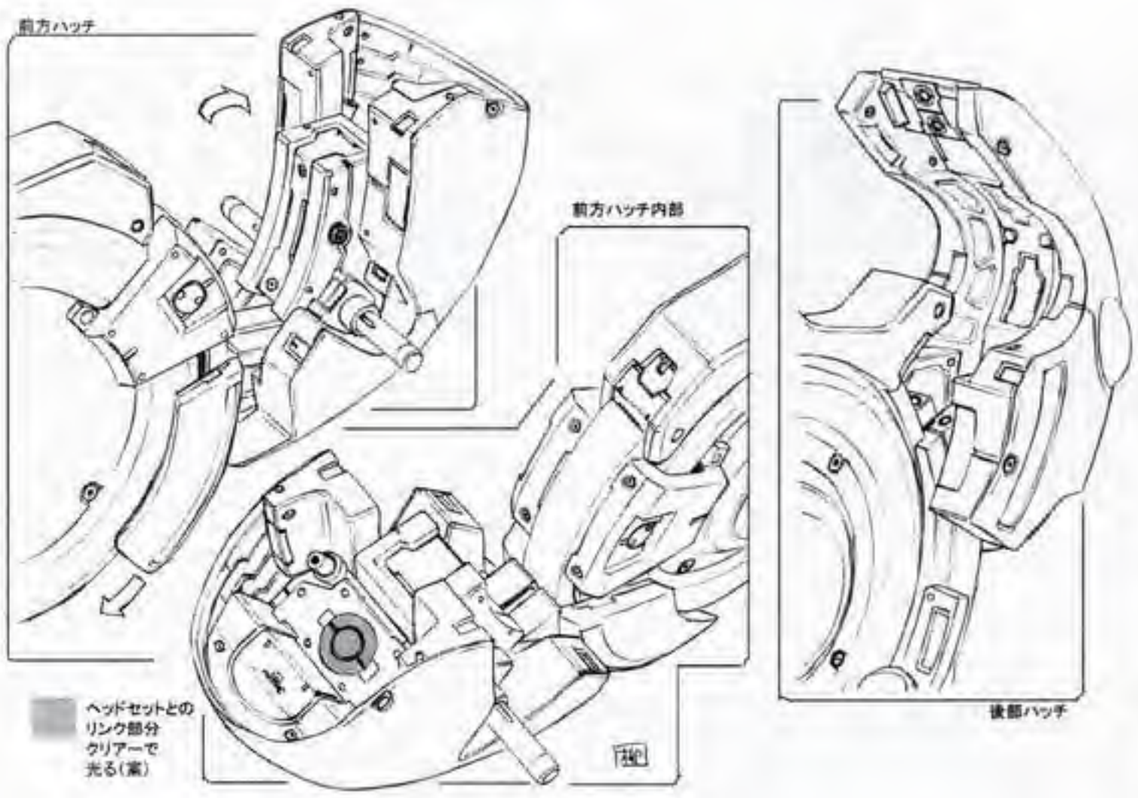


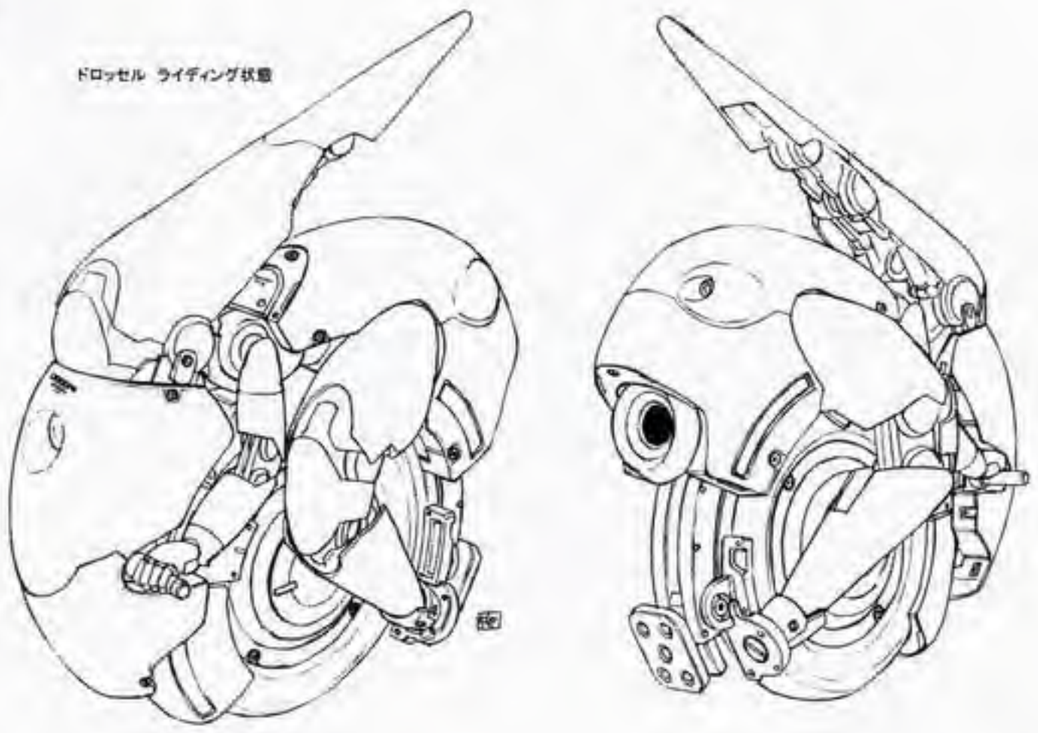


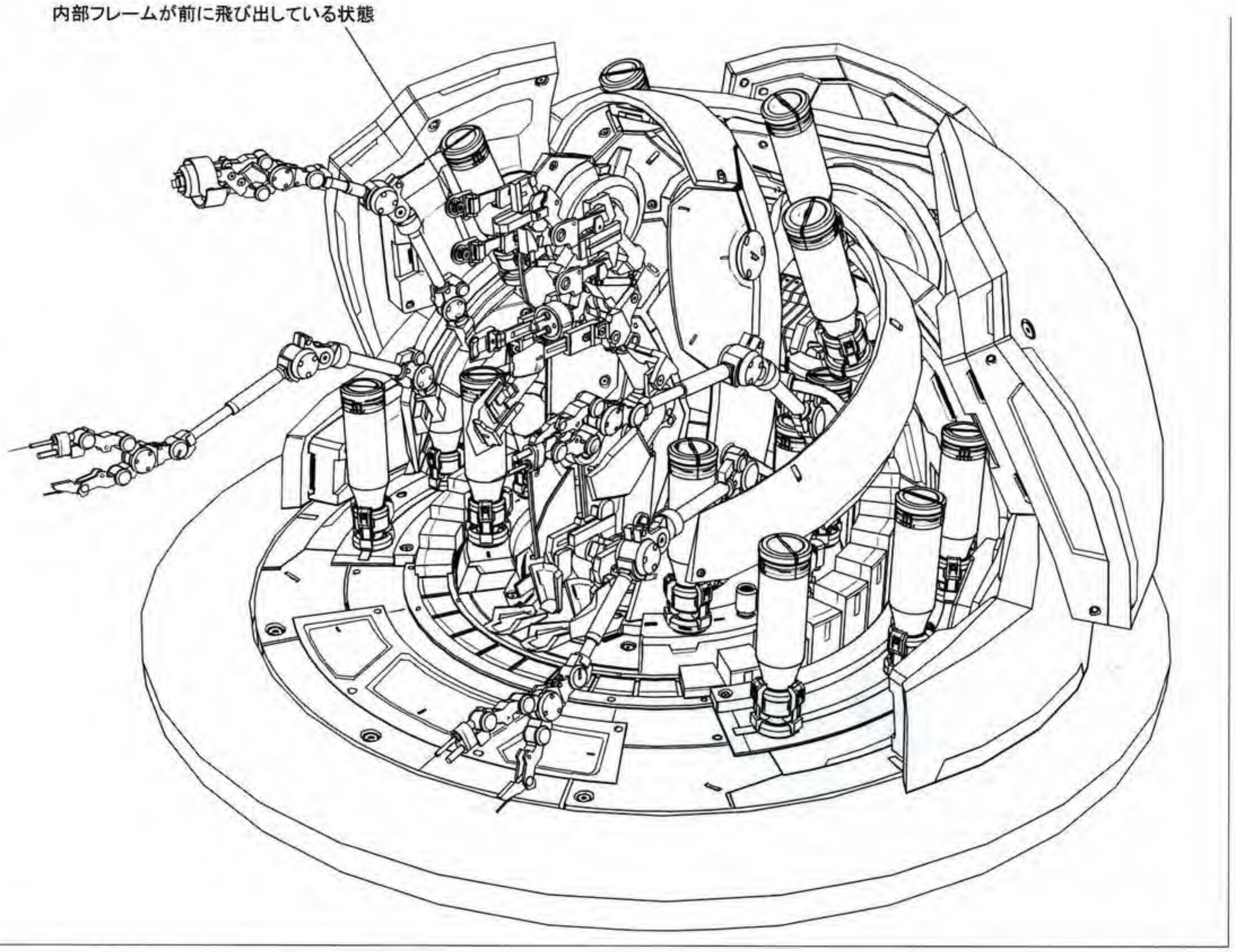


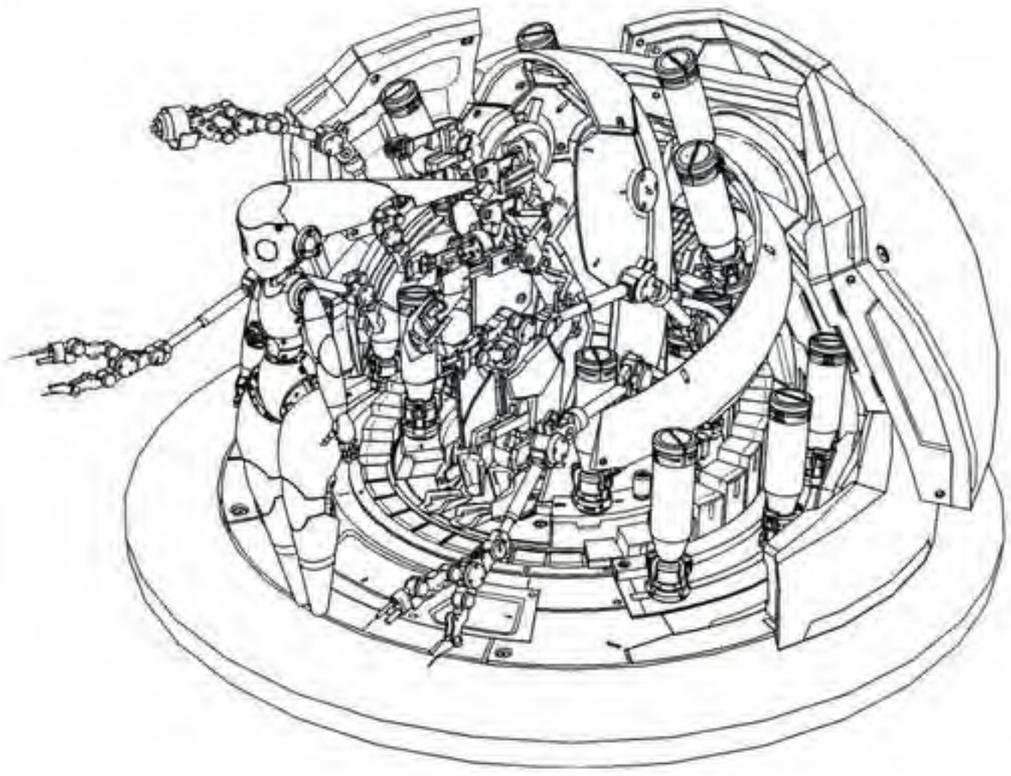


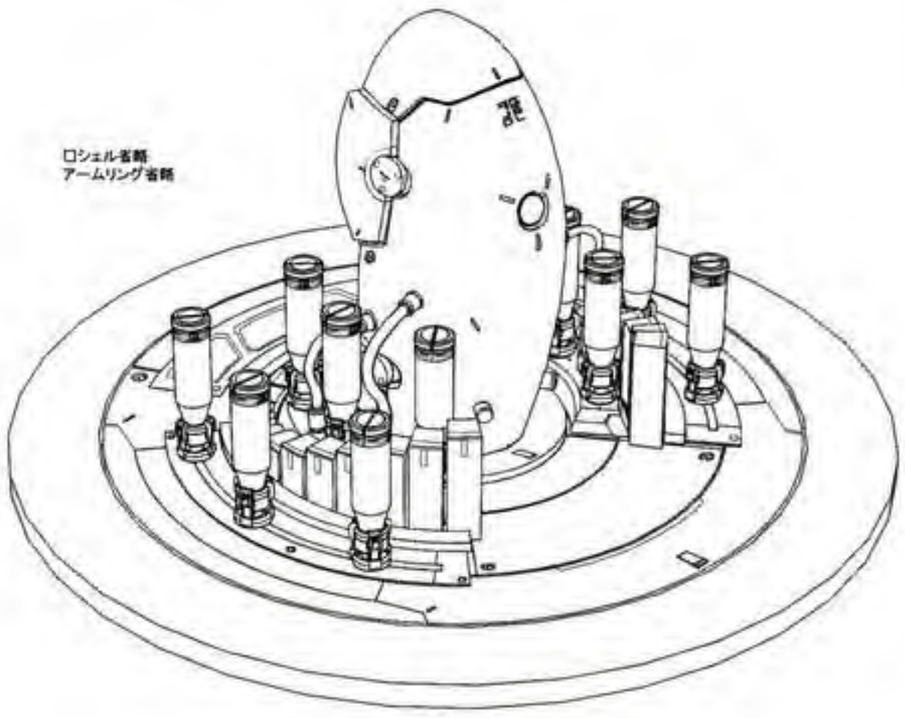
乗馬ユニット「ヨーゼフ」 Joseph

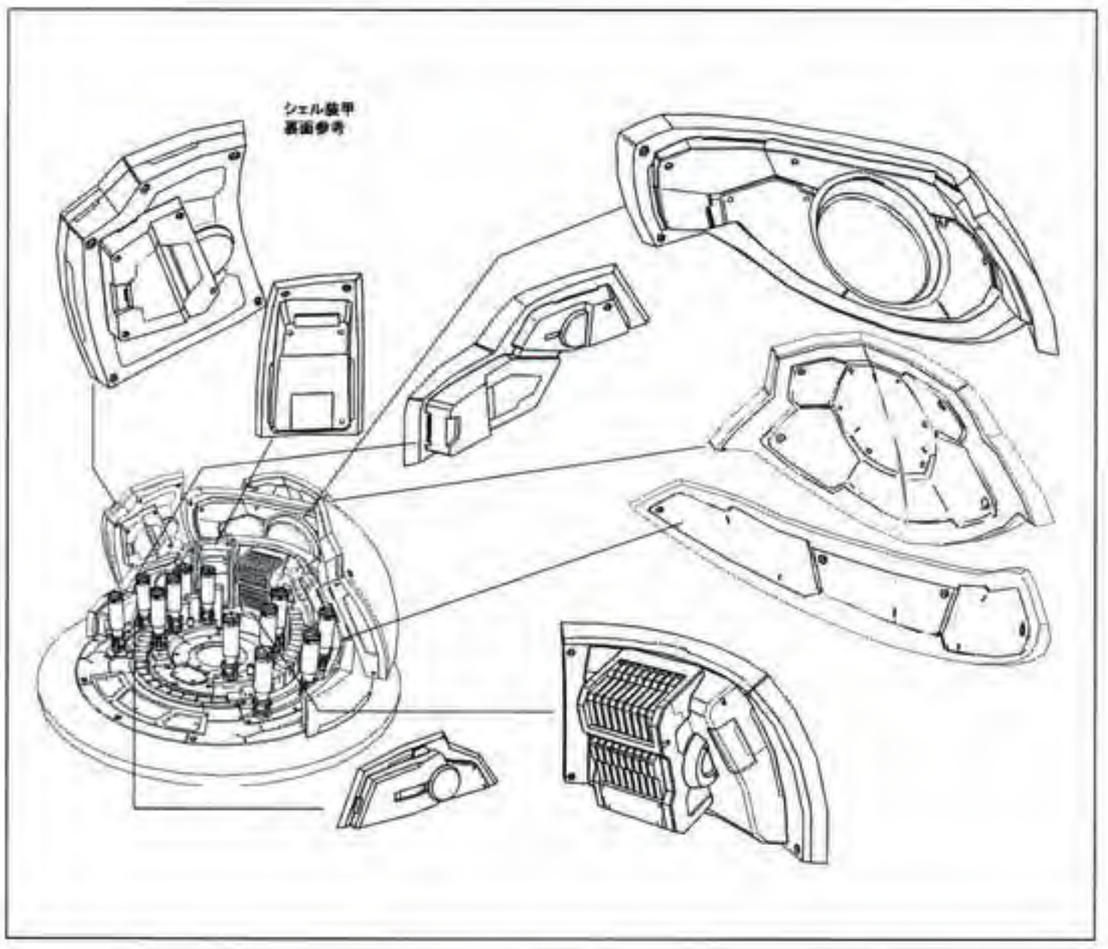






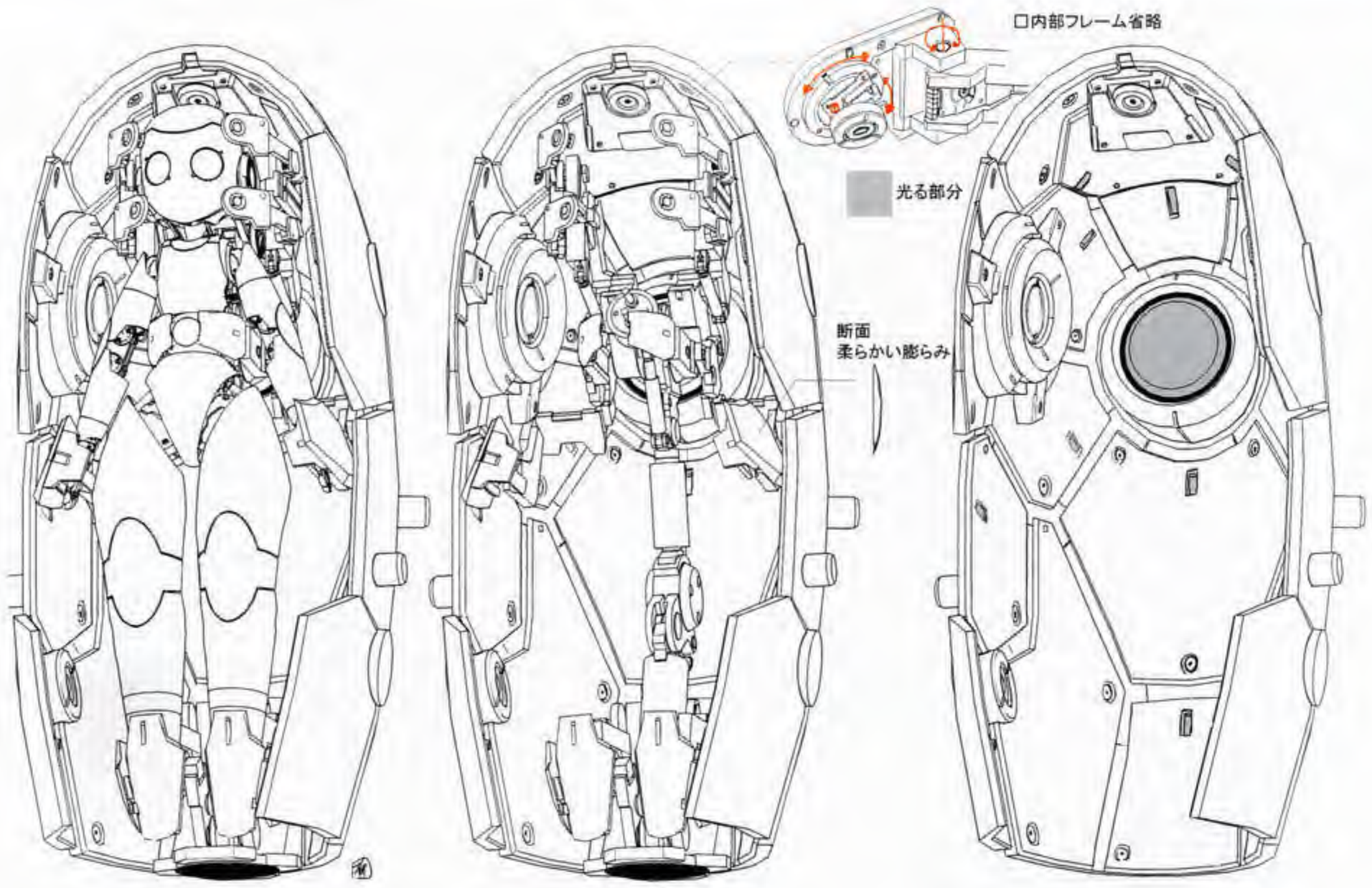


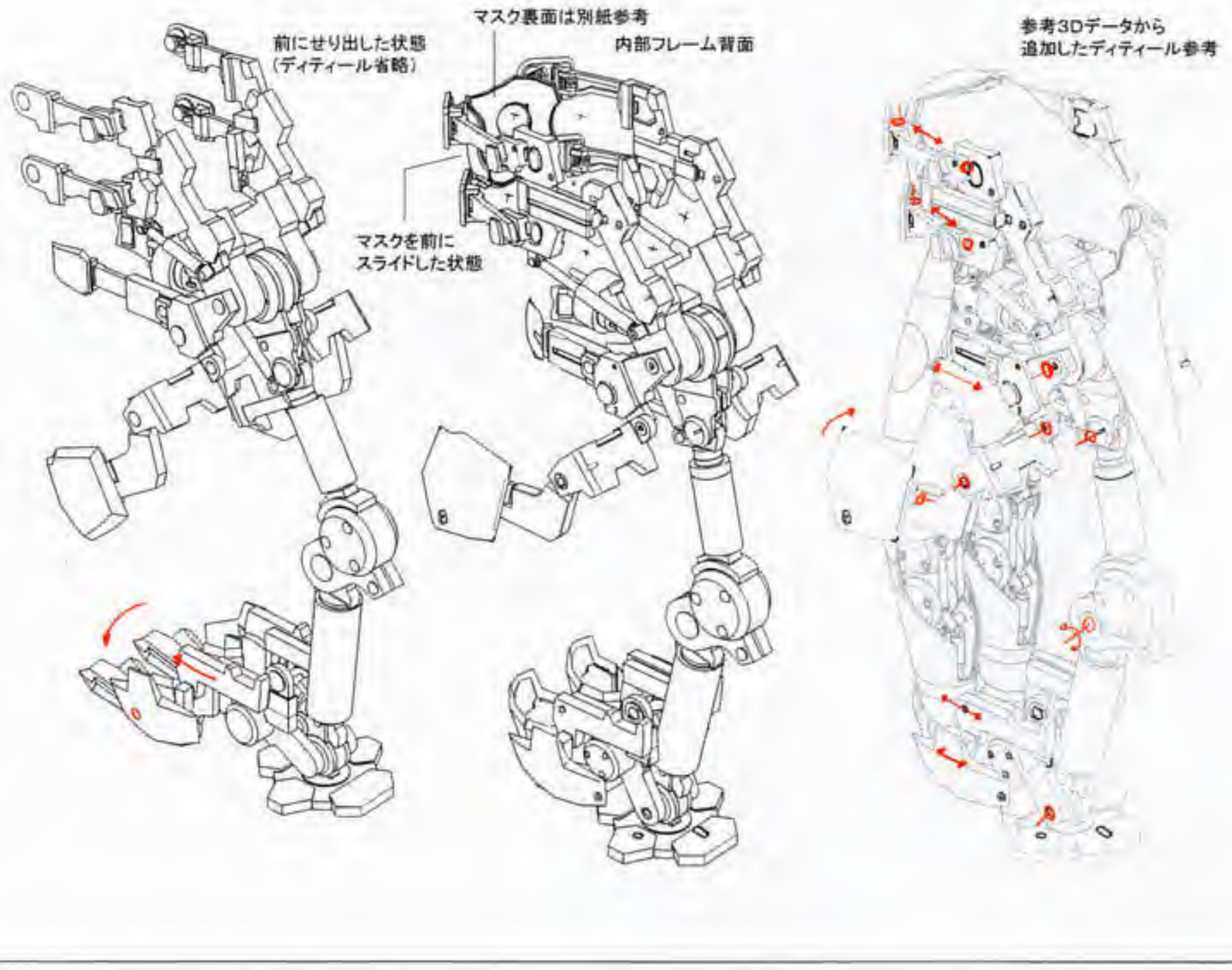




クレイドル「おさなごころのゆりかご」
Kronos System

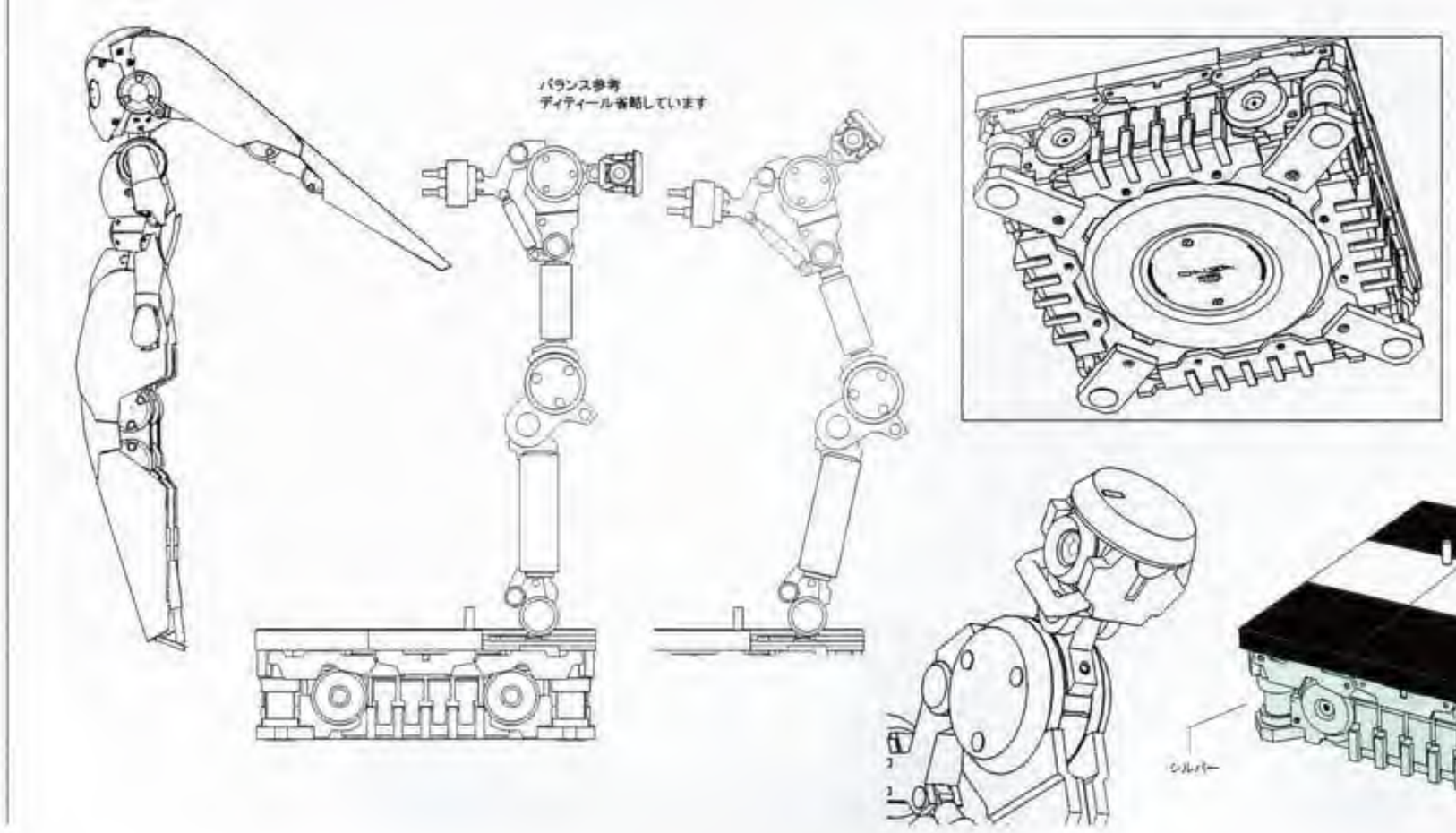
最終回でドロッセルが眠りにつく機械です。後部に前作『ファイアボール』のドロッセルパーツが一瞬見え、過去であったことがわかるようになっています。マスクパーツが自動で外れる、ドーム状のものが複雑に展開する、多数装備されたアーム群が内部での装甲換装を想像させるなど、ギミックを考えることと、3Dでの検証が大変だったデザインです。

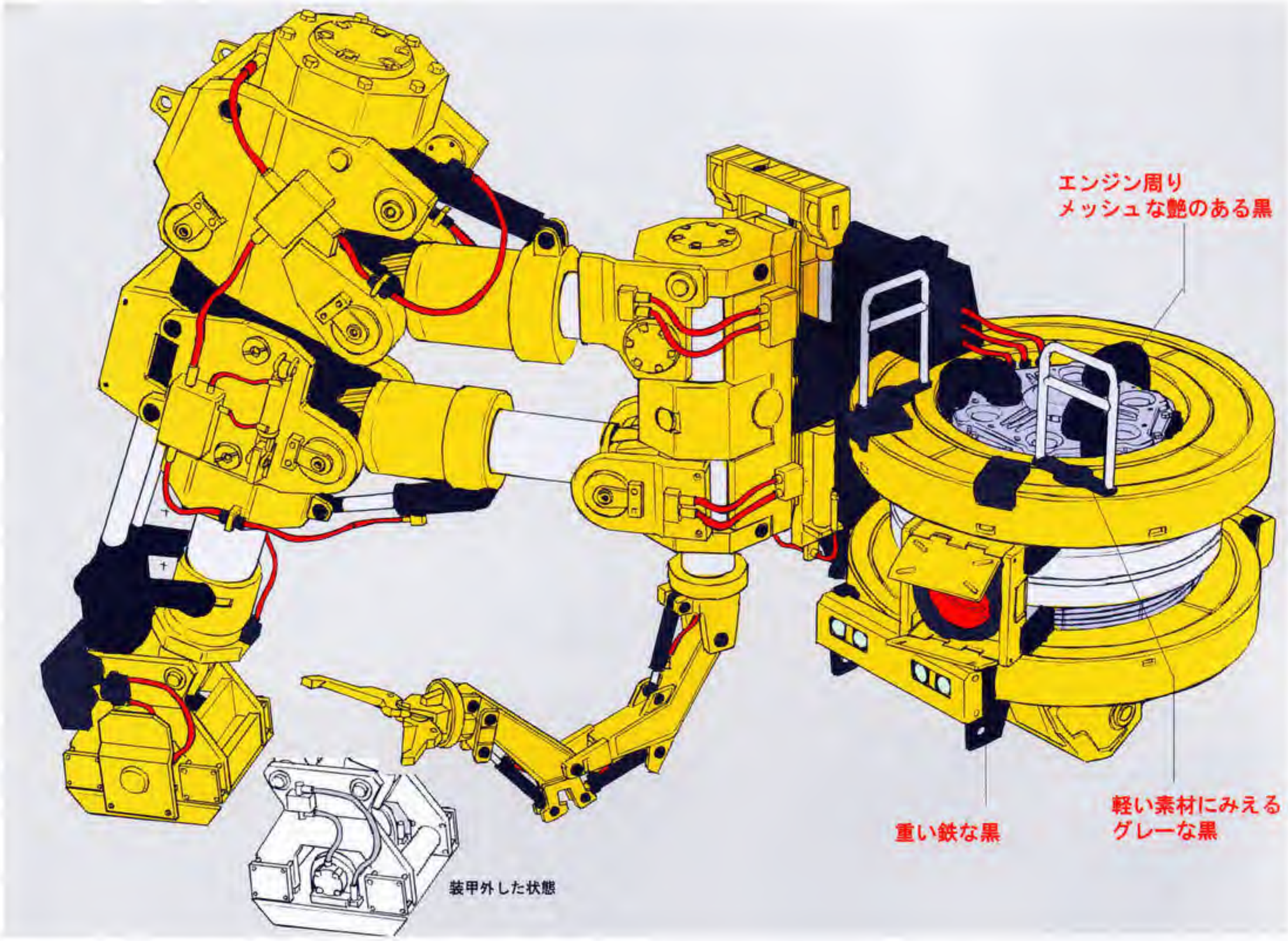


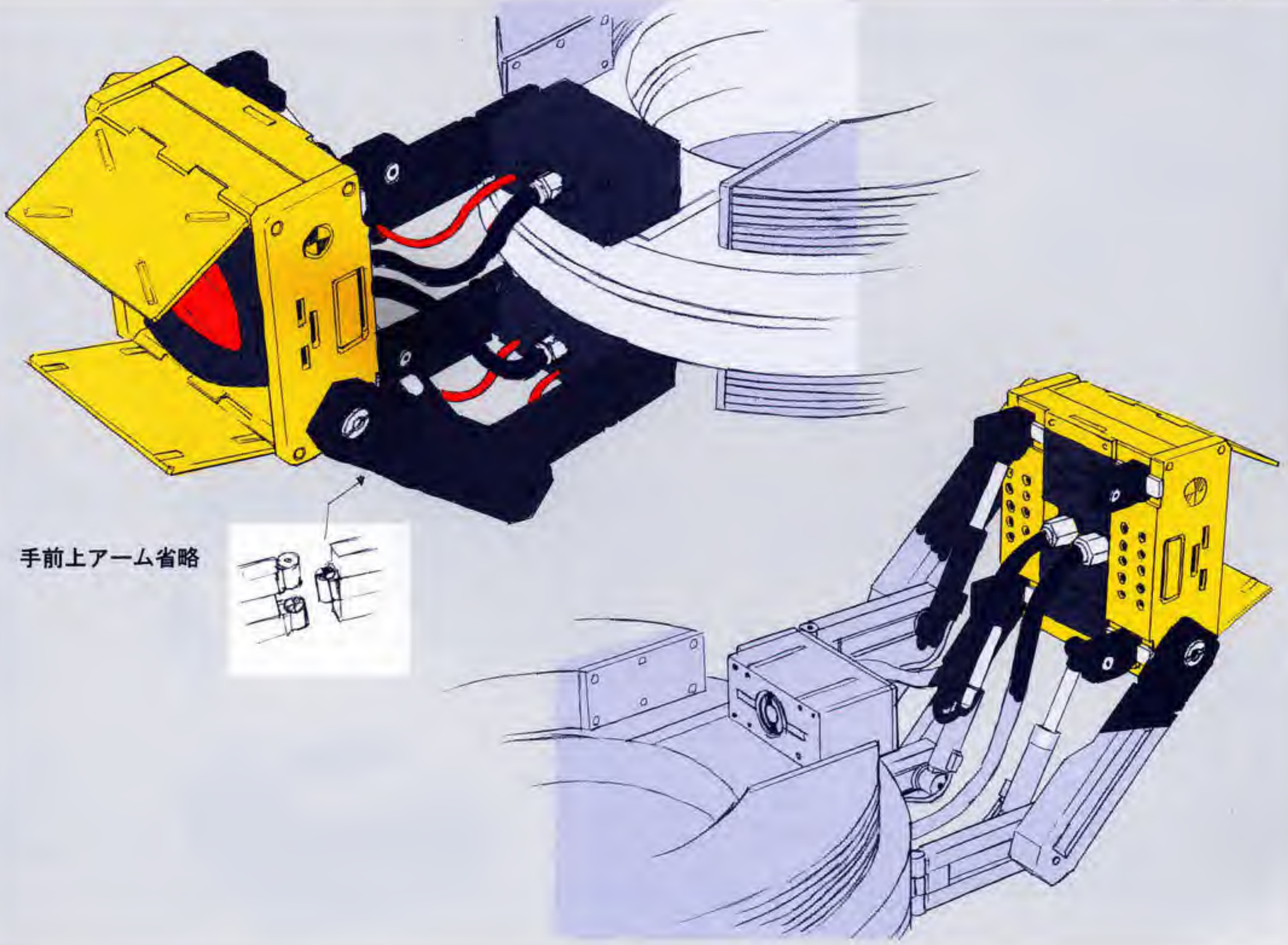


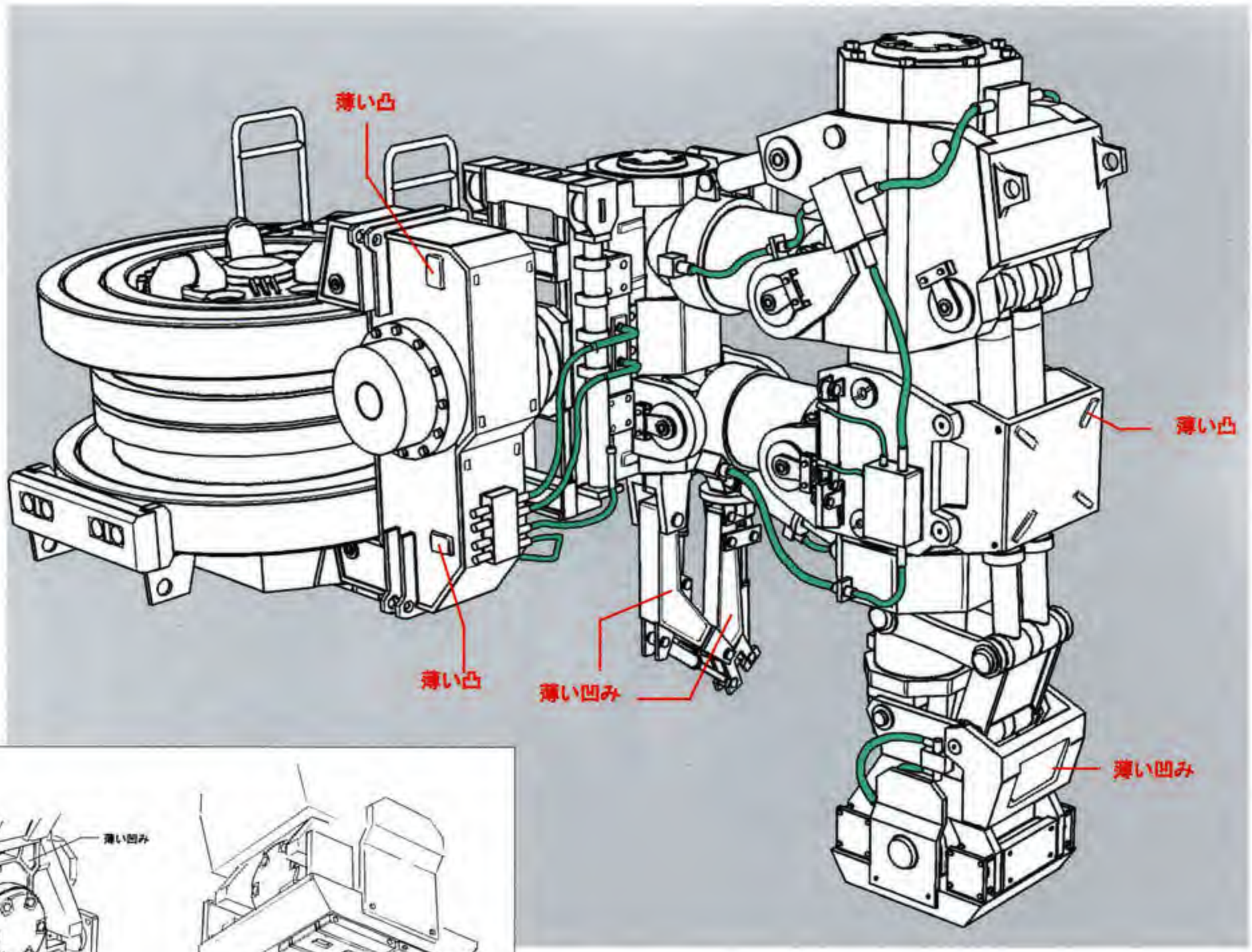
かゆいところにとどく手
「ケッセル IV」 Kessel IV

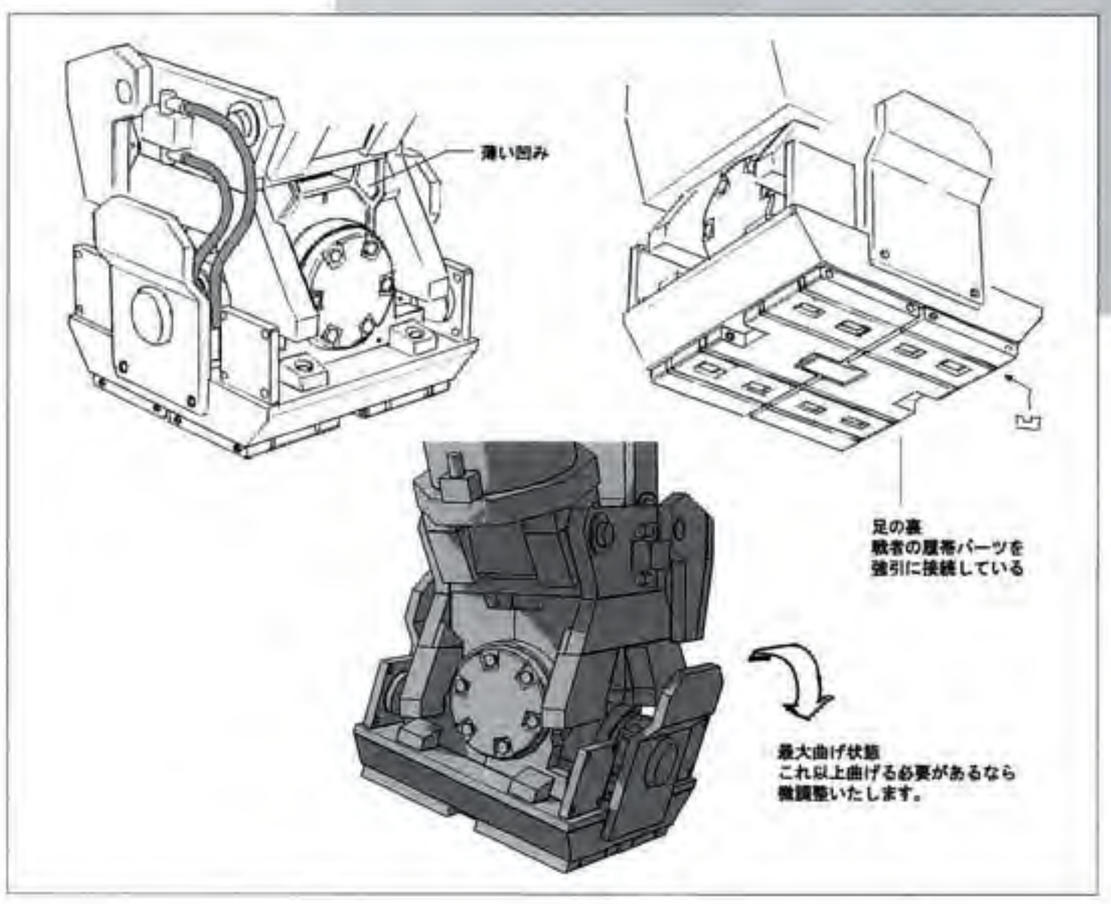
トイ製品『超合金 ファイアボール チャーミング ドロッセル』(バンダイ)に付属する、しゃべるギミックを持った台座です。荒川航監督のチェックをもらい、ひとつのキャラクターとしてデザインしたものです。電池を入れる場所も教えてもらって、デザインに盛り込みました。トイ製品自体の出来は(ドロッセルを含め)すばらしいものでした。




エンジン周り
メッシュな艶のある黒
重い鉄な黒
軽い素材にみえる
グレーな黒
装甲外した状態

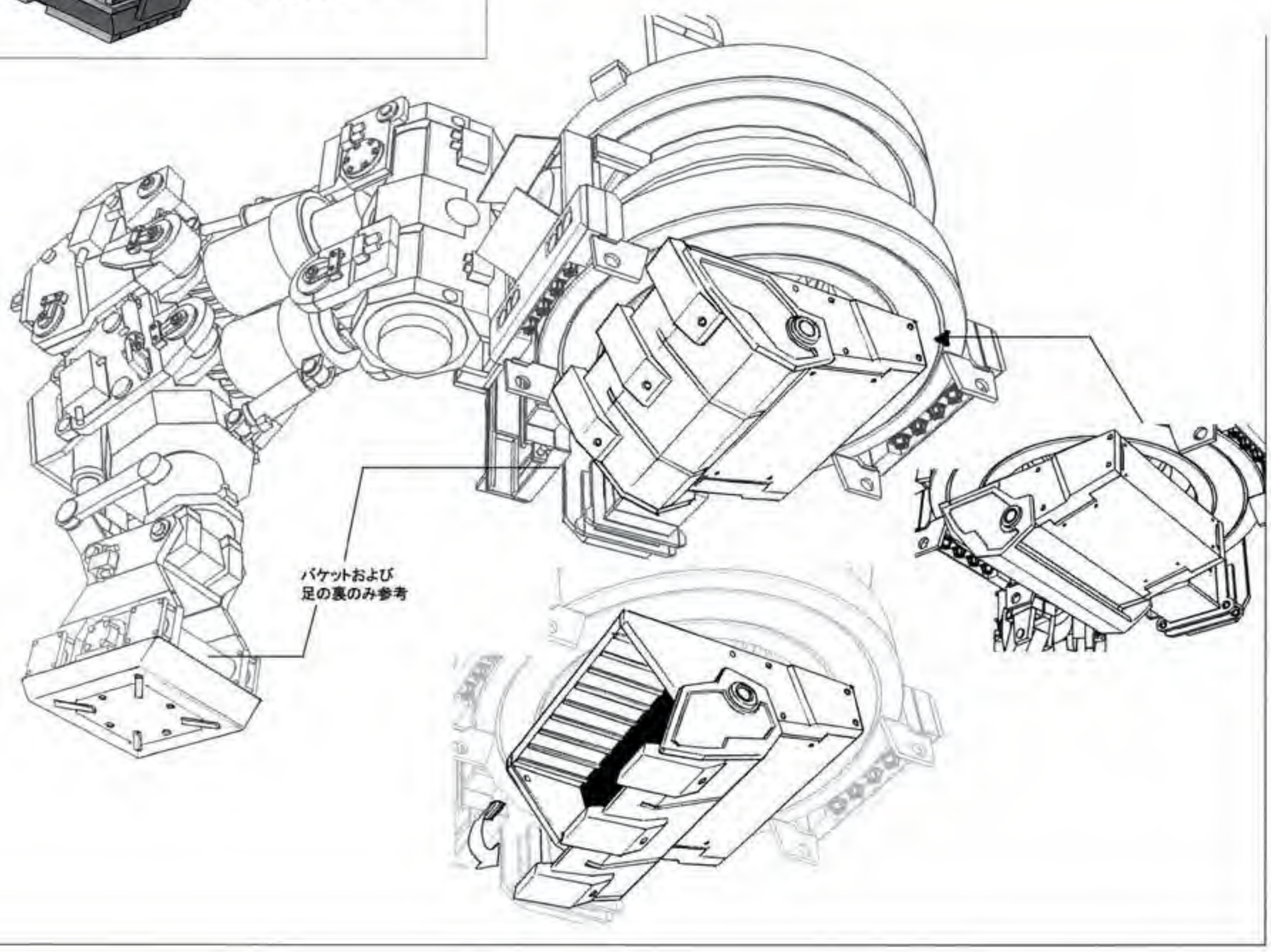

手前上アーム省略

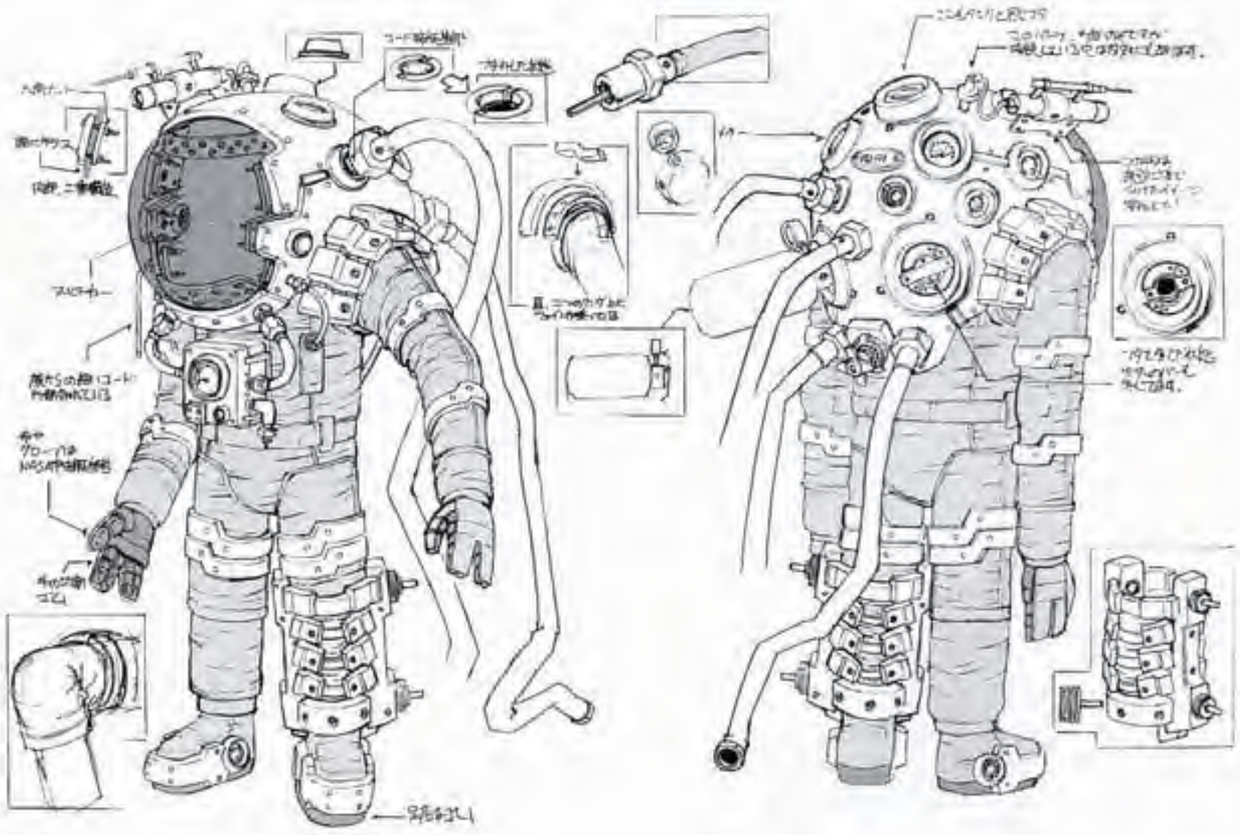




ゲデヒトニス（TAURI 32） Gedächtnis

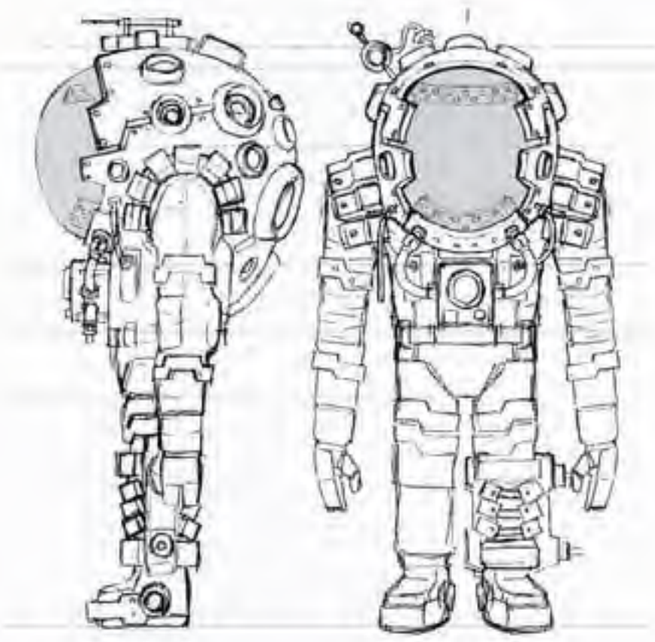
アニメでは画面後ろに背景としていることが多いゲデヒトニスでしたが、前作に比べて画面が横に広くなったので、横広のデザインになりました。画面の密度を上げ、複雑な動きをさせること自体がキャラクターになるということを監督が思いついて、どんどん関節やディテールを盛っていき、完成したデザインです。全体像はラフで描き、モデリングしながら細部を詰めていったデザインなので、私による全体像のクリーンアップがないキャラクターです。

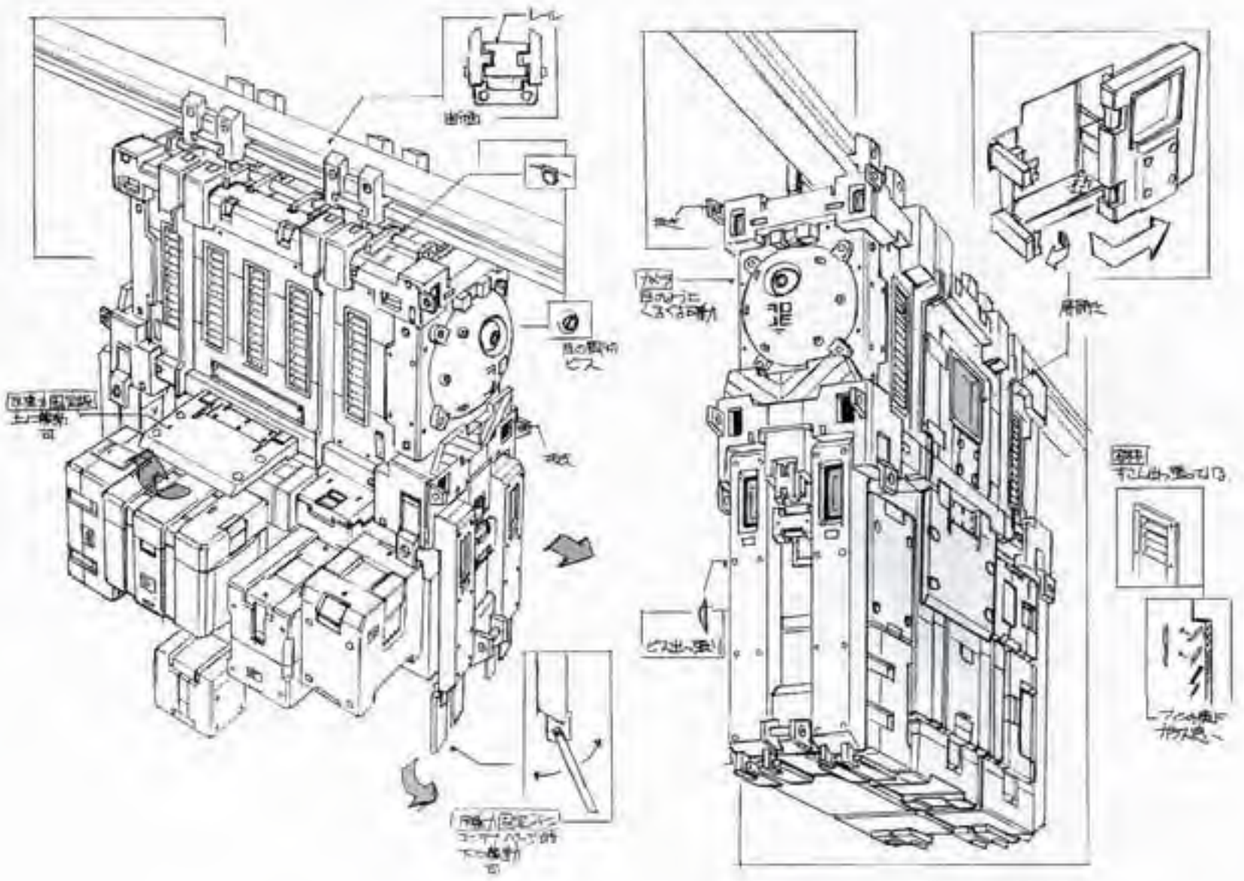




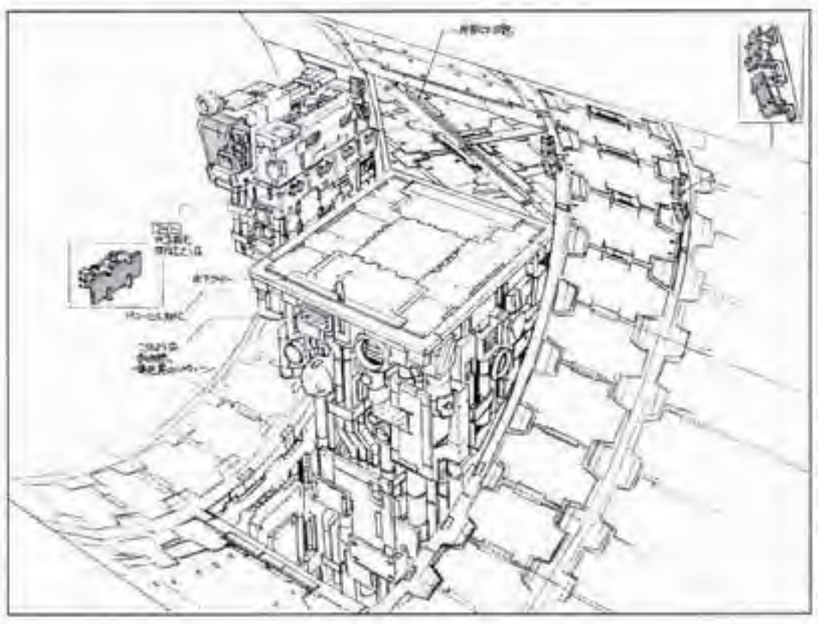
そっくり人形「ユーリ」 Yuri

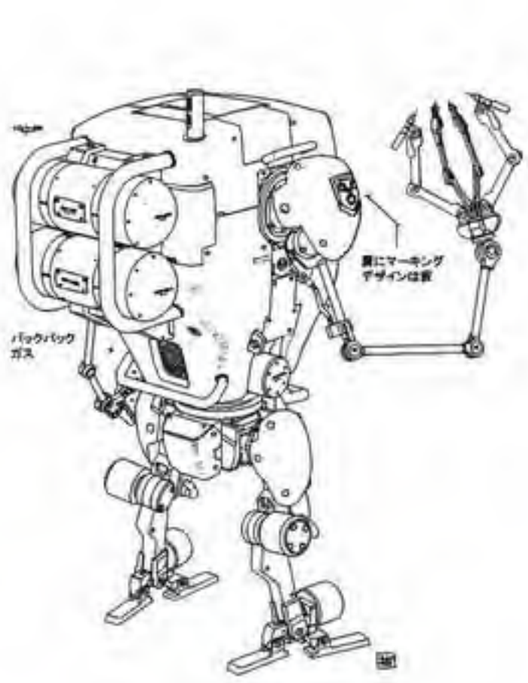
いきなり登場し、ちょっと怖い印象を与えるようなキャラクターという発注でした。ディテールが多いので、そのバランスなどには気を使っています。荒川監督はこだわりの人で、発注書が実に的確で細かく、ドロッセル以外はあまり悩まずに進められました。

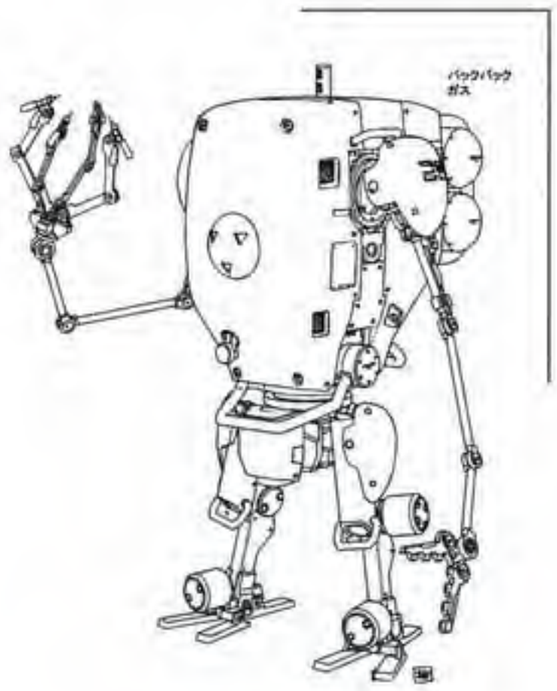


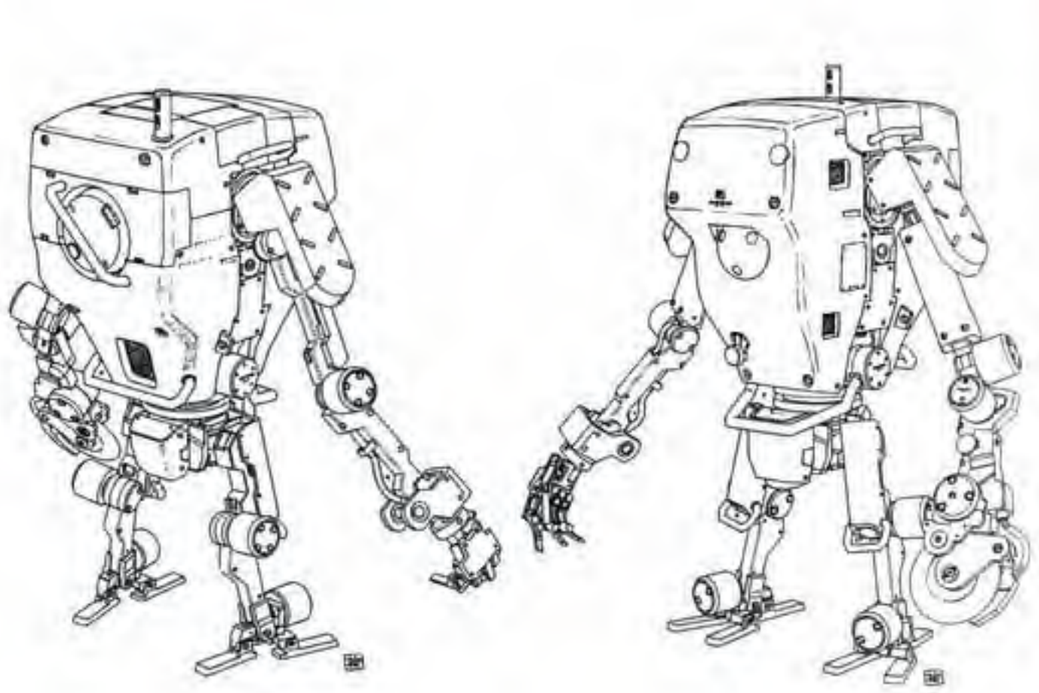


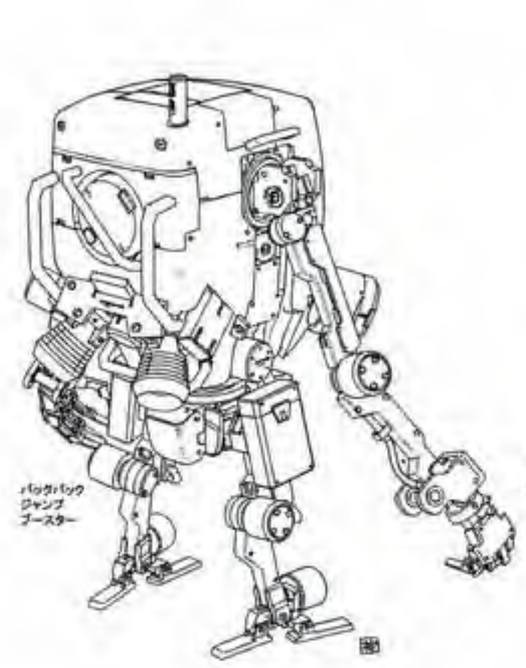
モノレール「ハルキゲニア」 Hallucigenia

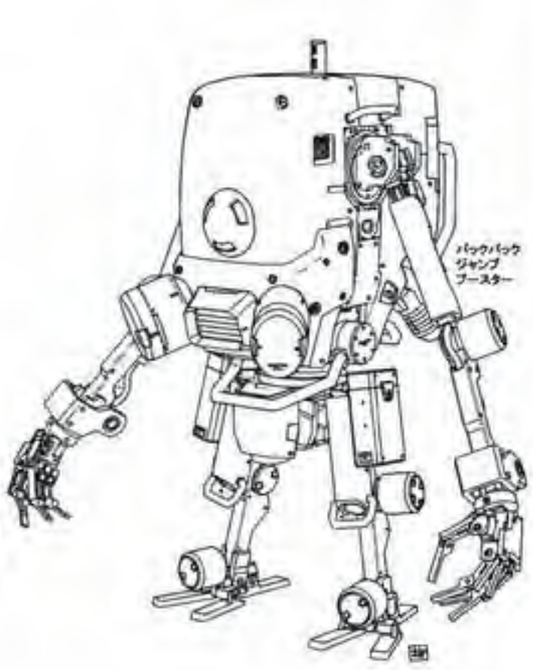


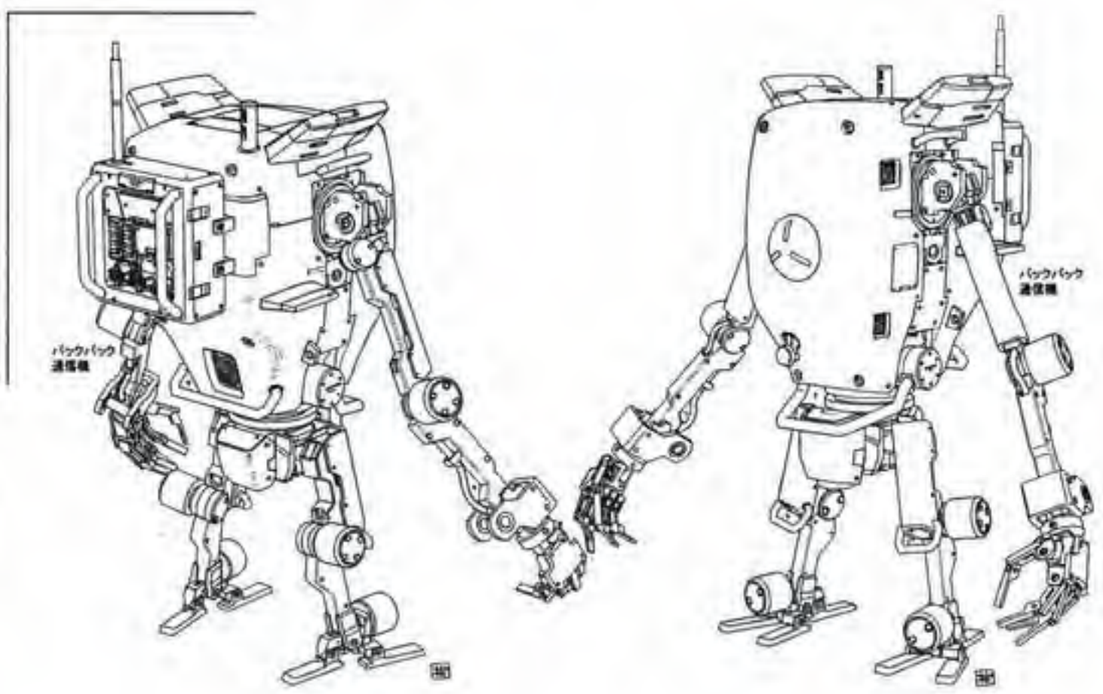


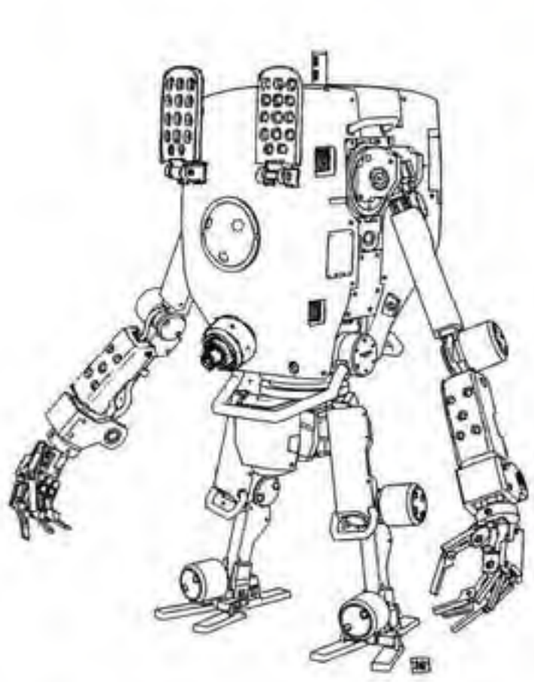


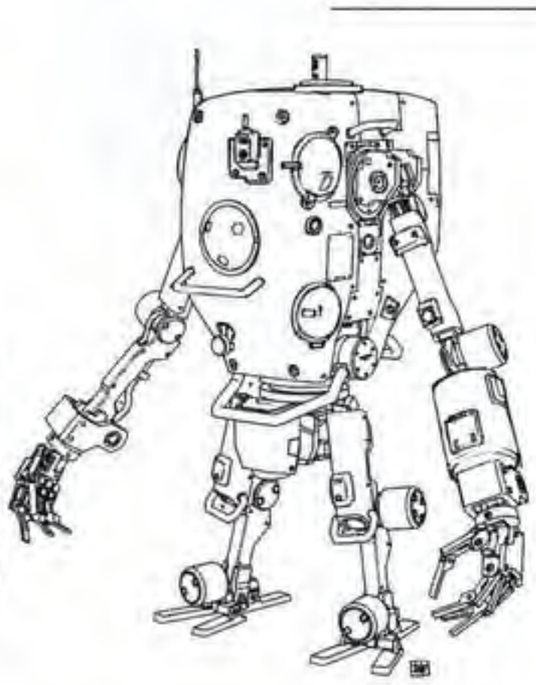


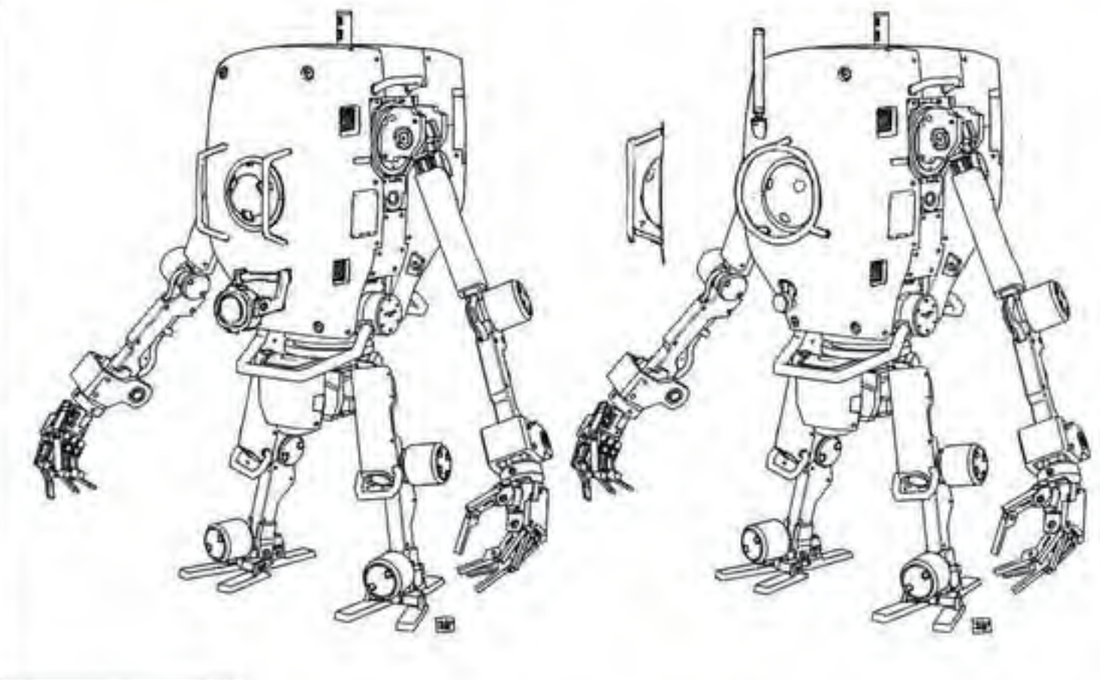






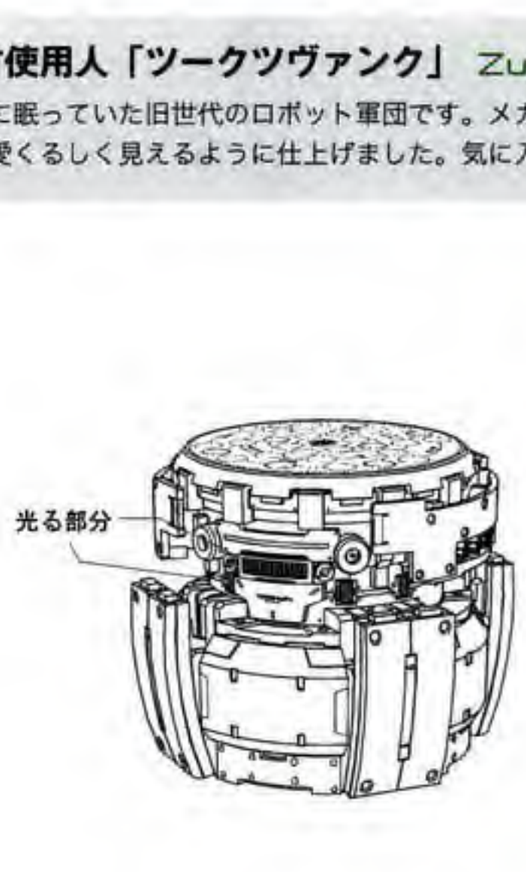


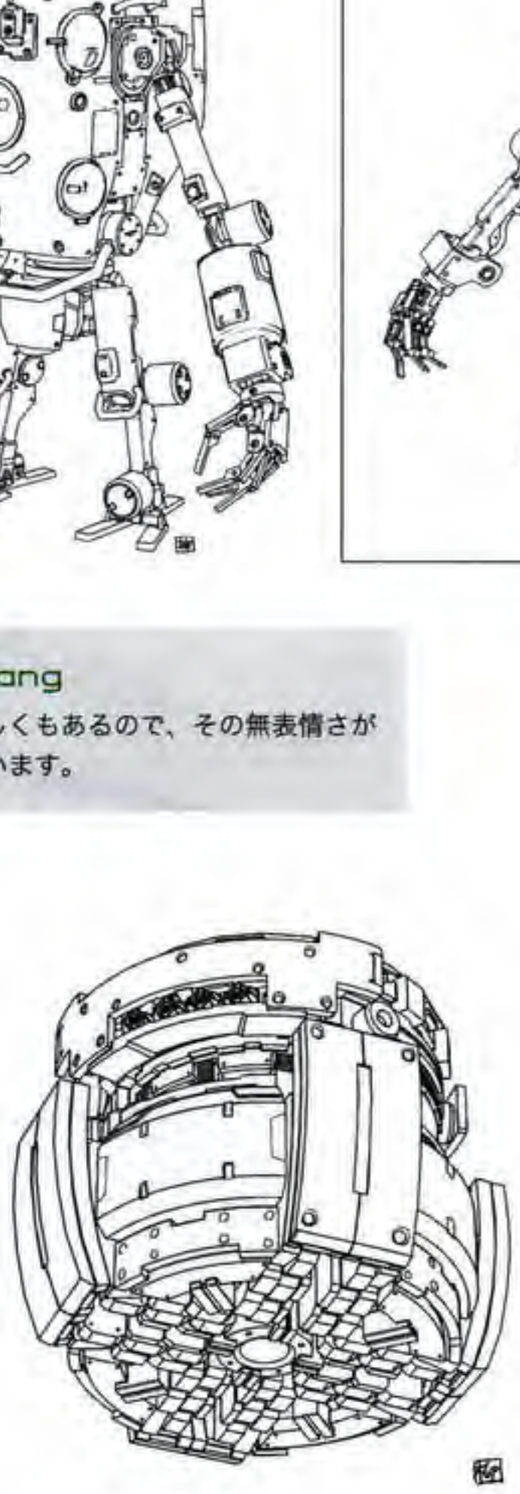


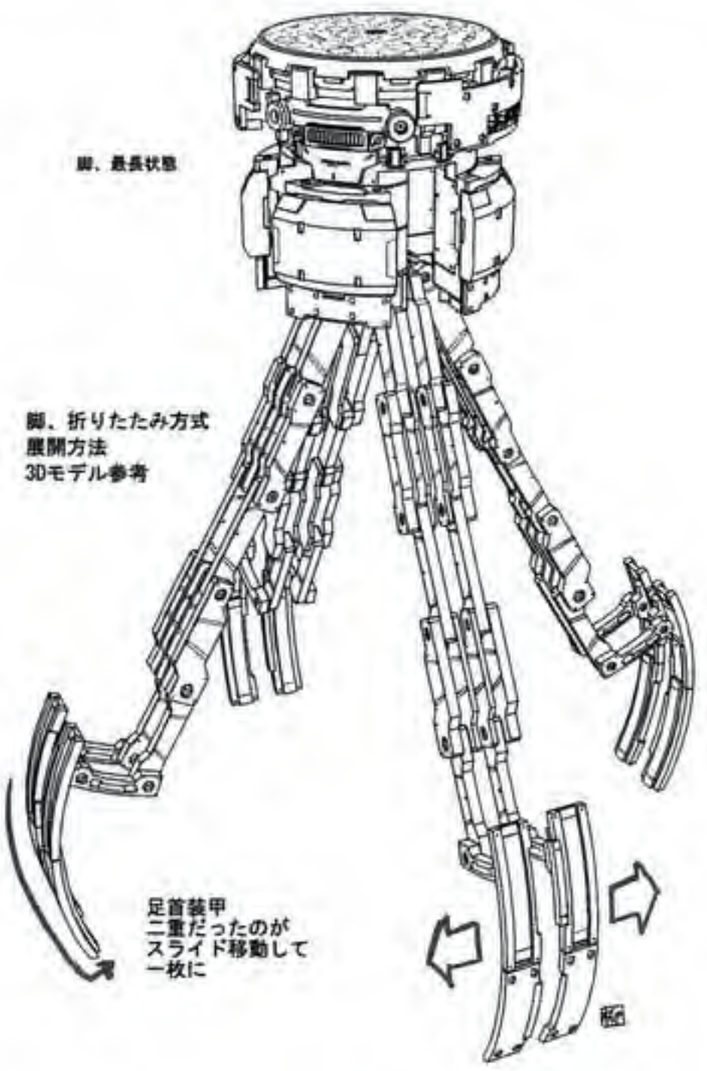


中古使用人「ツークツヴァンク」 Zugzwang

倉庫に眠っていた旧世代のロボット軍団です。メカメカしくもあるので、その無表情さが逆に愛くるしく見えるように仕上げました。気に入っています。







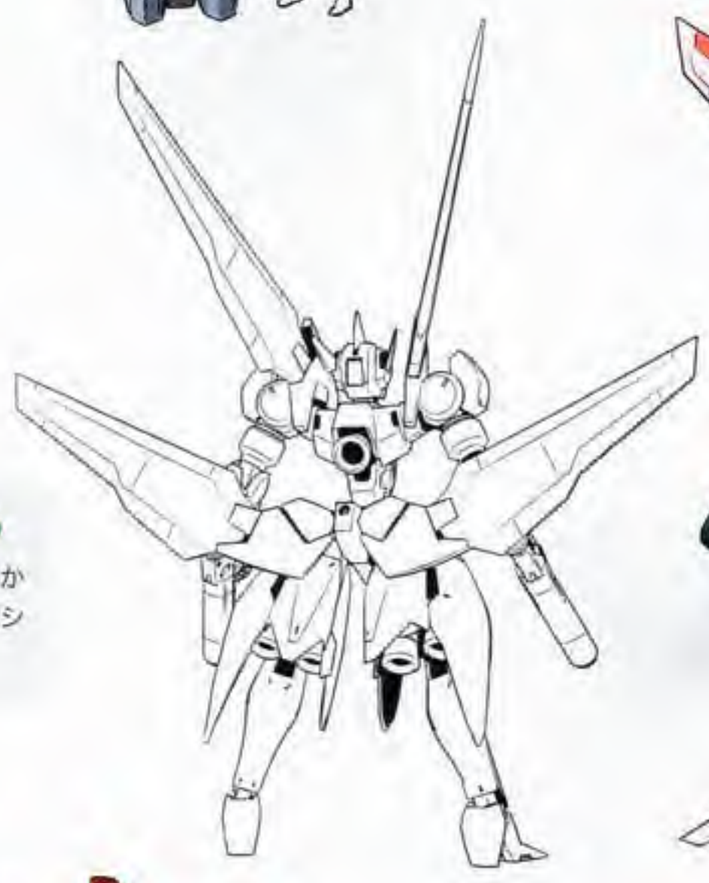
フォルケンのゲーム盤 War Games

キャプテン・アース

ボンズ制作、2014年放送、全25話のTVアニメ作品。『STAR DRIVER 輝きのタクト』(2010年)の制作スタッフが再結集し、少年たちの青春群像劇と並行して、巨大ロボットとデジタル生命体の戦いを描いた。

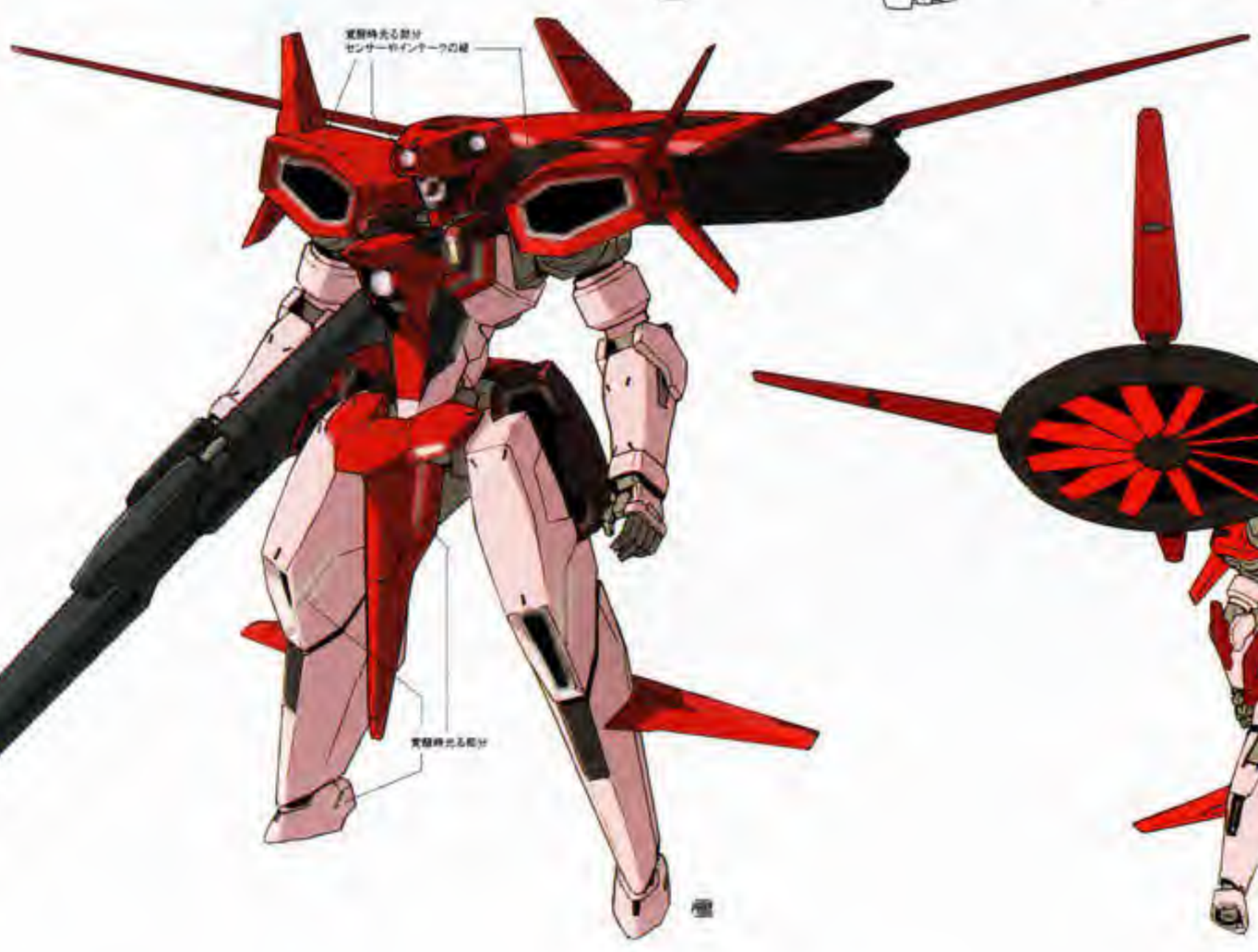
天狼星 TENROUSEI

敵の軍需産業が、これから売り出すべく開発した人型兵器です。中央のコアコックピットが他機体と共通で、脱出ポッドも兼ねています。この天狼星は、他機体のベースとなる汎用機体です。正面から見るとコアが狼の顔で、背中に接続している2つのパーツが耳に見えるデザインです。



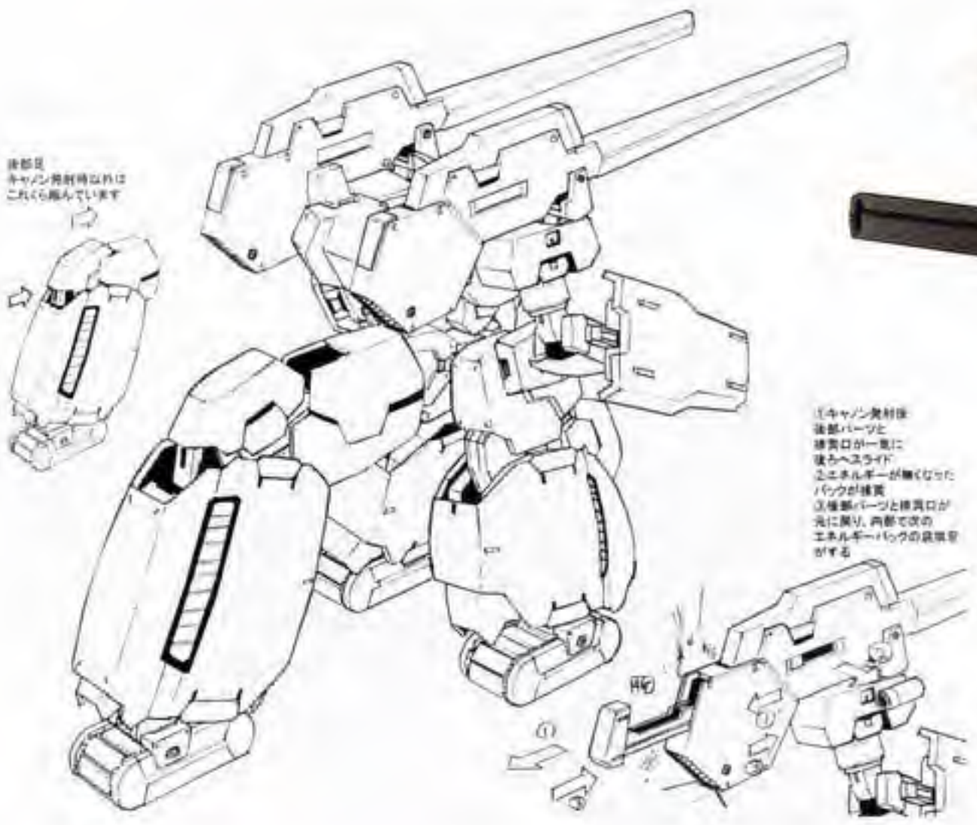
猛攻兎 MOUKOUTO

兎ですが飛行機体です。鎖骨から後ろに伸びる羽根が兎耳のシルエットになっています。



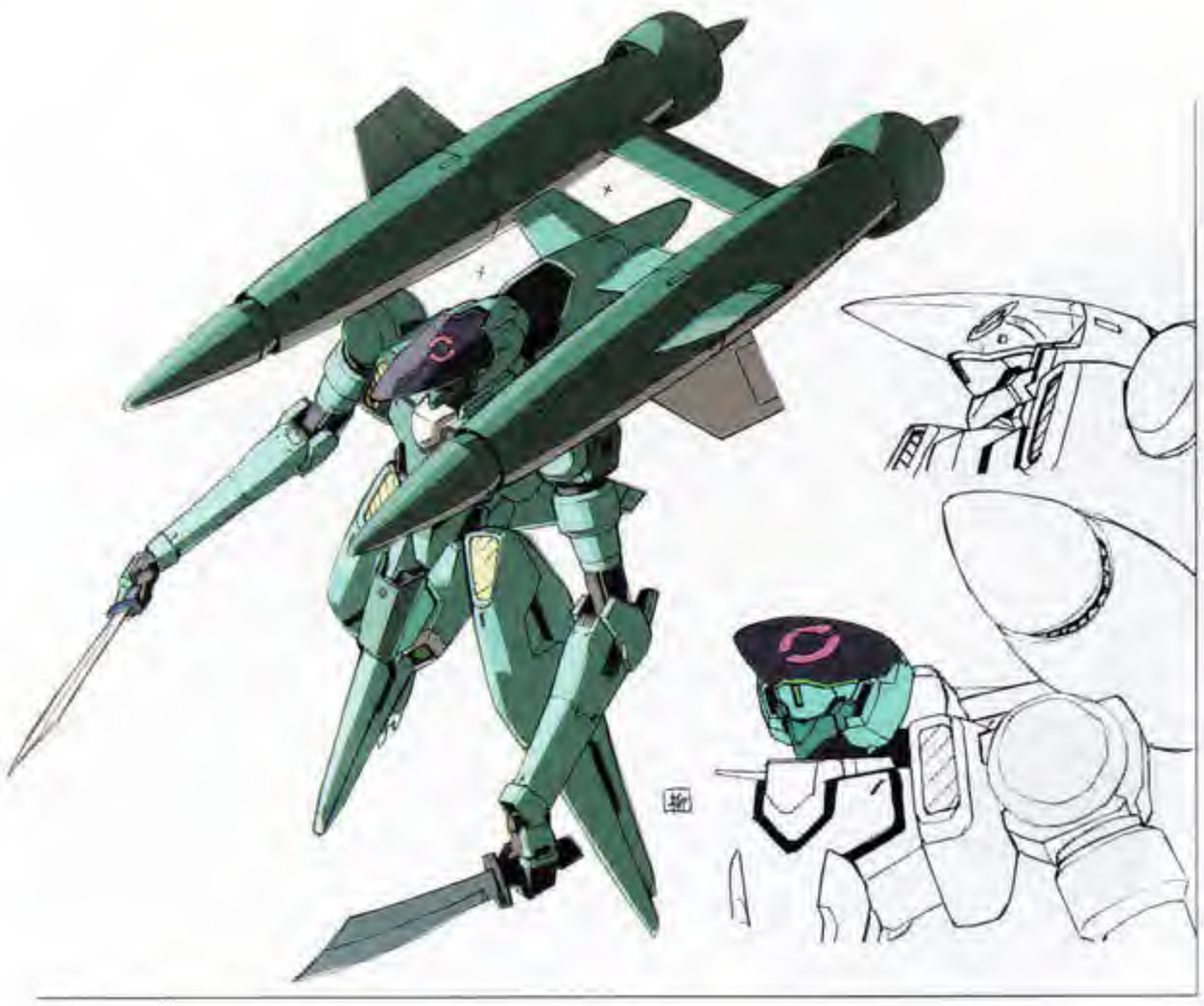
人外境 JINGAIKYO

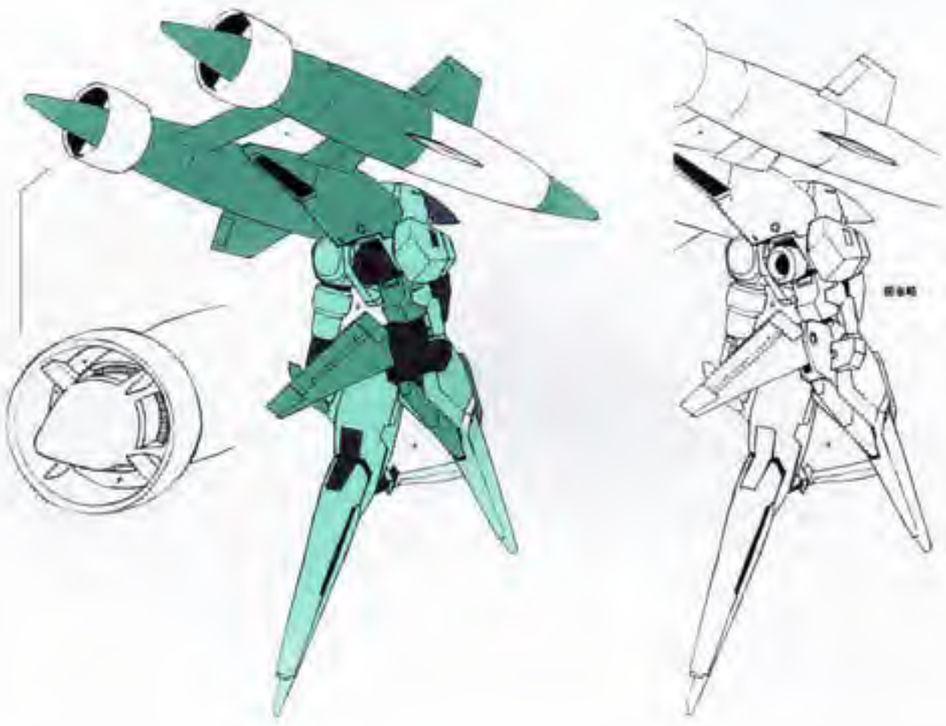
空中で静止でき、そこから攻撃する、ダクテッドファンタイプの機体です。名前の通り奇妙なシルエットのデザインにしました。



蛇花火 HEBIHANABI

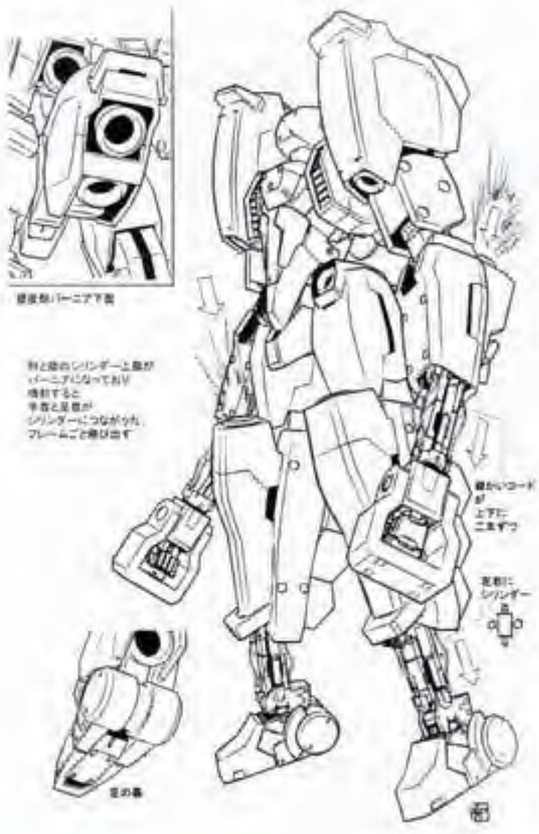
長距離から攻撃を加える機体です。キャノンの反動を抑えるため腰から三本目の足が出ています。頭部カメラも長距離用のため前後に長い設定にしています。

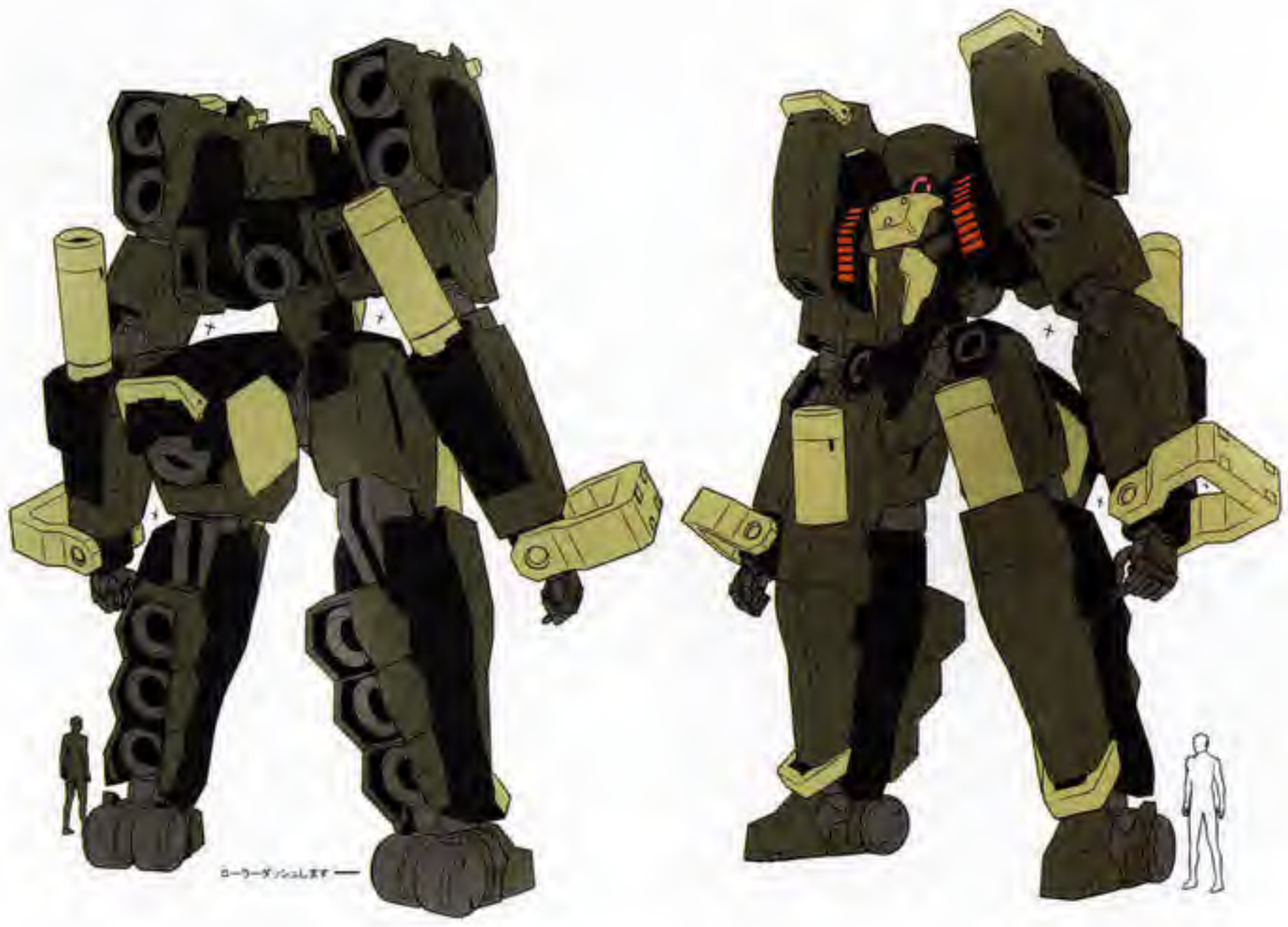




人魚姫 NINGYOHIME

水中高速移動機体ということで、水の抵抗が少ない機体デザインです。小型ナイフで攻撃を加えるほか、魚雷も装備しています。





爆裂獣 BAKURETSUJYU

近距離格闘機体です。噴射で強力に伸びるパンチギミックを備えています。また、ヘビー級の体を素早く動かすため、ローラーダッシュとバーニアを全身にちりばめています。

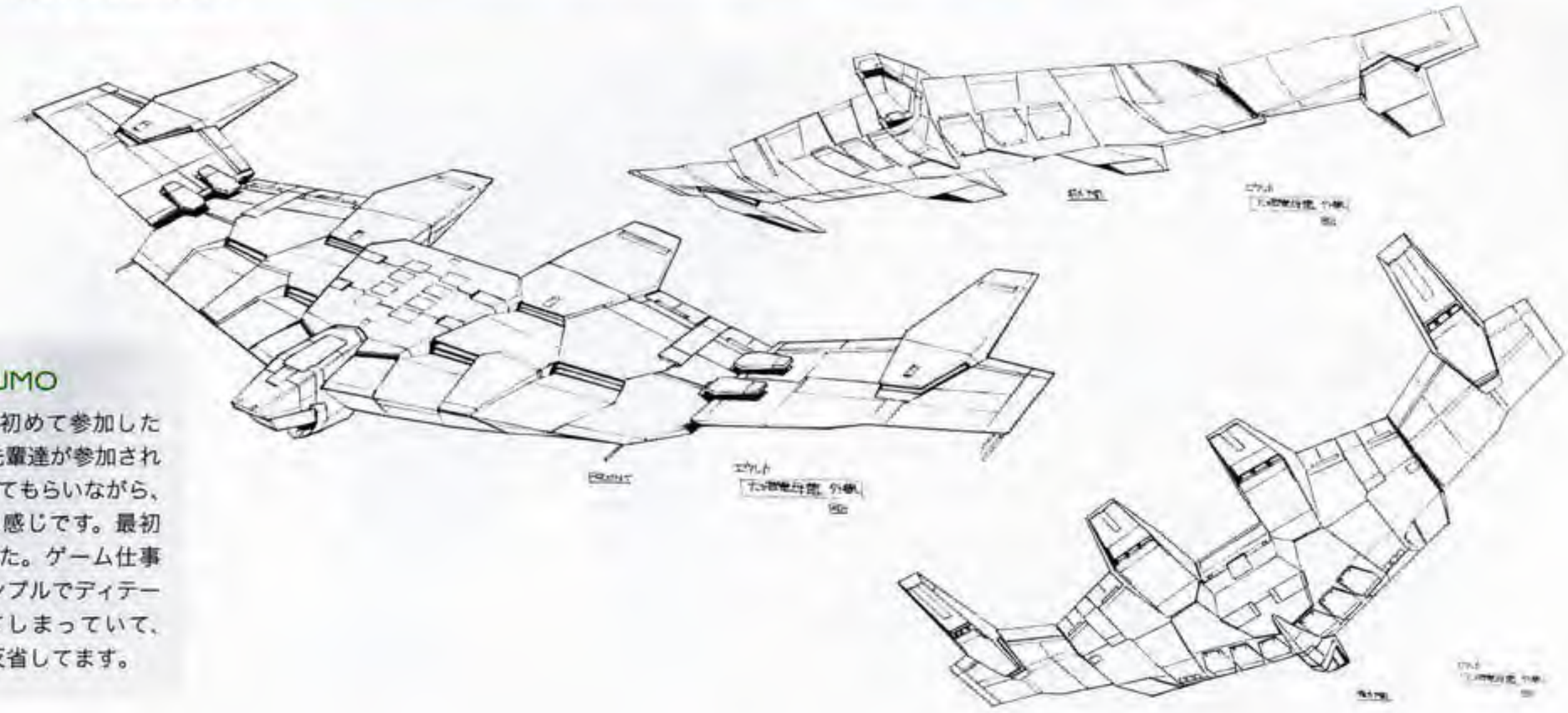
交響詩篇エウレカセブン

ボンズ制作、2005年～2006年放送、全50話のTVアニメ作品。「Project EUREKA」として、本アニメとPlayStation2用ゲームを皮切りにマンガ、小説、プラモデルなど多種多様なメディアで大規模な展開を行っている。

DVD『交響詩篇エウレカセブン 5』インナーイラスト

DVD『交響詩篇エウレカセブン 8』インナーイラスト

DVD『交響詩篇エウレカセブン 11』インナーイラスト

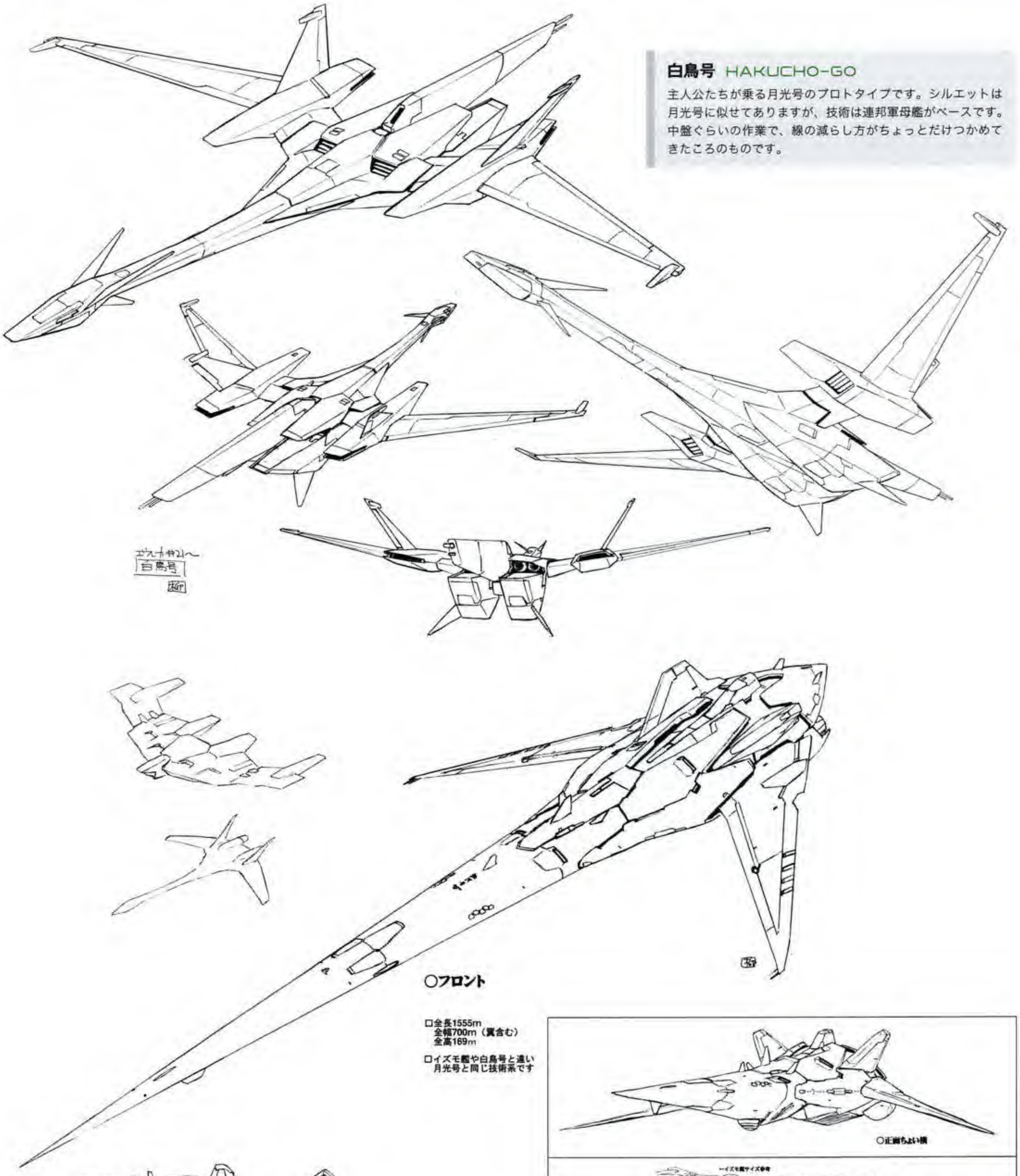


連邦軍母艦外観 IZUMO

『エウレカセブン』は、私が初めて参加したアニメ作品です。尊敬する先輩達が参加されていたので、いろいろと教えてもらいながら、一年間なんとかやり切った感じです。最初の仕事がこの空中戦艦でした。ゲーム仕事のくせが抜けず、構造がシンプルでディテールが多いデザインになってしまっていて、アニメ向きではなかったと反省してます。

白鳥号 HAKUCHO-GO

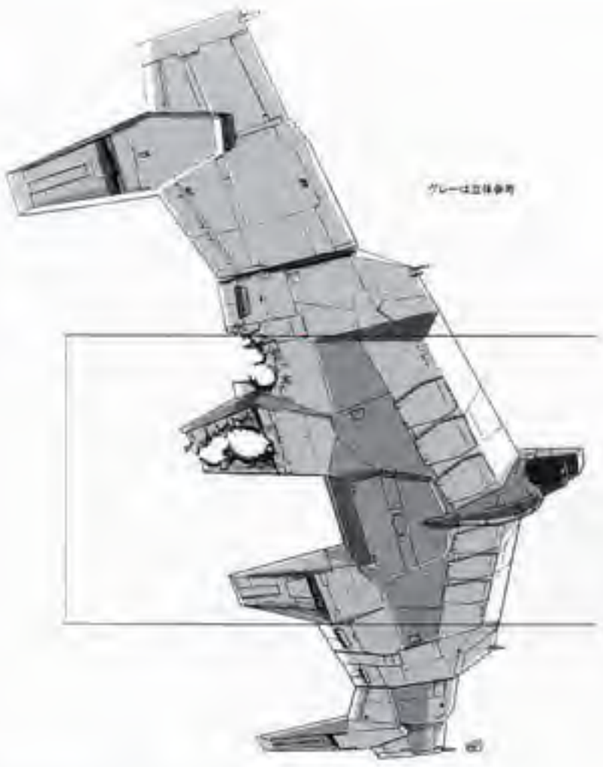
主人公たちが乗る月光号のプロトタイプです。シルエットは月光号に似せてありますが、技術は連邦軍母艦がベースです。中盤ぐらいの作業で、線の減らし方がちょっとだけつかめてきたころのものです。



銀河号 GINGA-GO

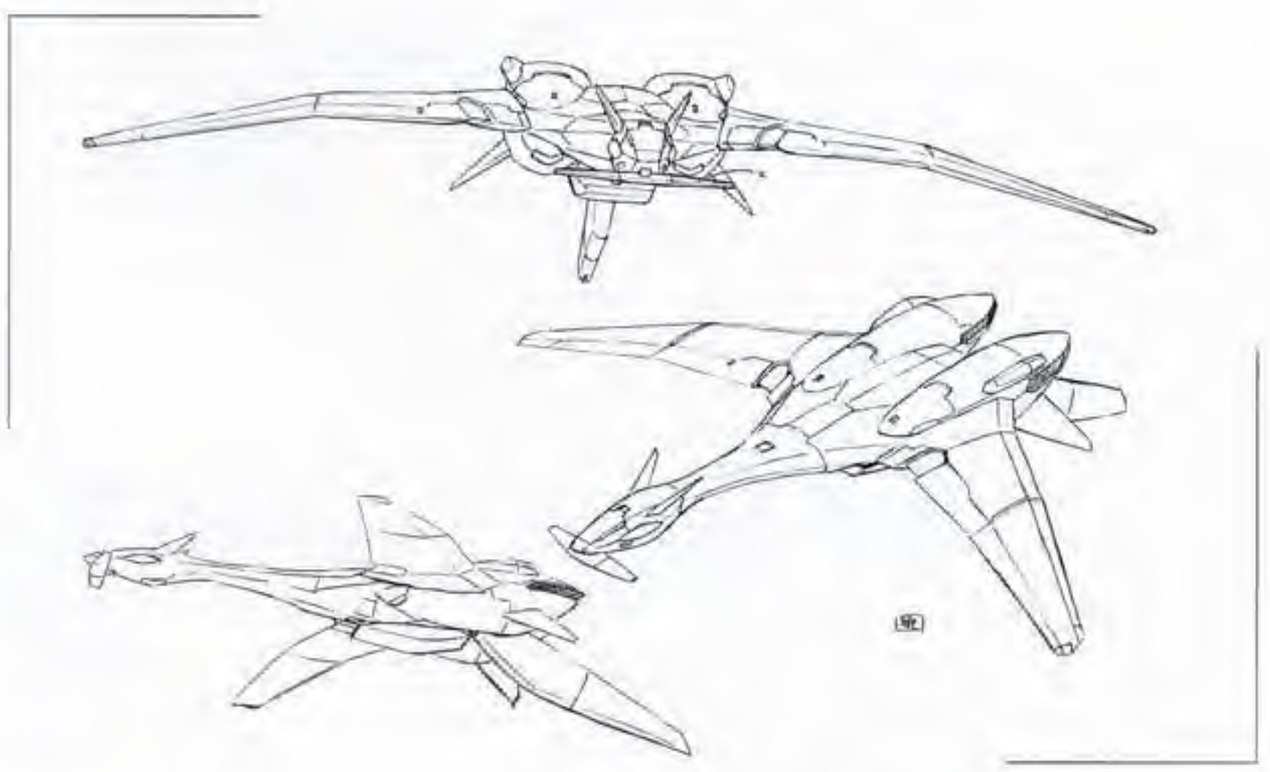
後半に登場する、敵勢力最後の巨大戦艦です。とにかく大きくてあまり動かないということで、ディテールは多めにしてます。巨大感を出すのは今でも難しいです。監督もデザインをされる方でしたので、いろいろ相談しながら仕上げていきました。

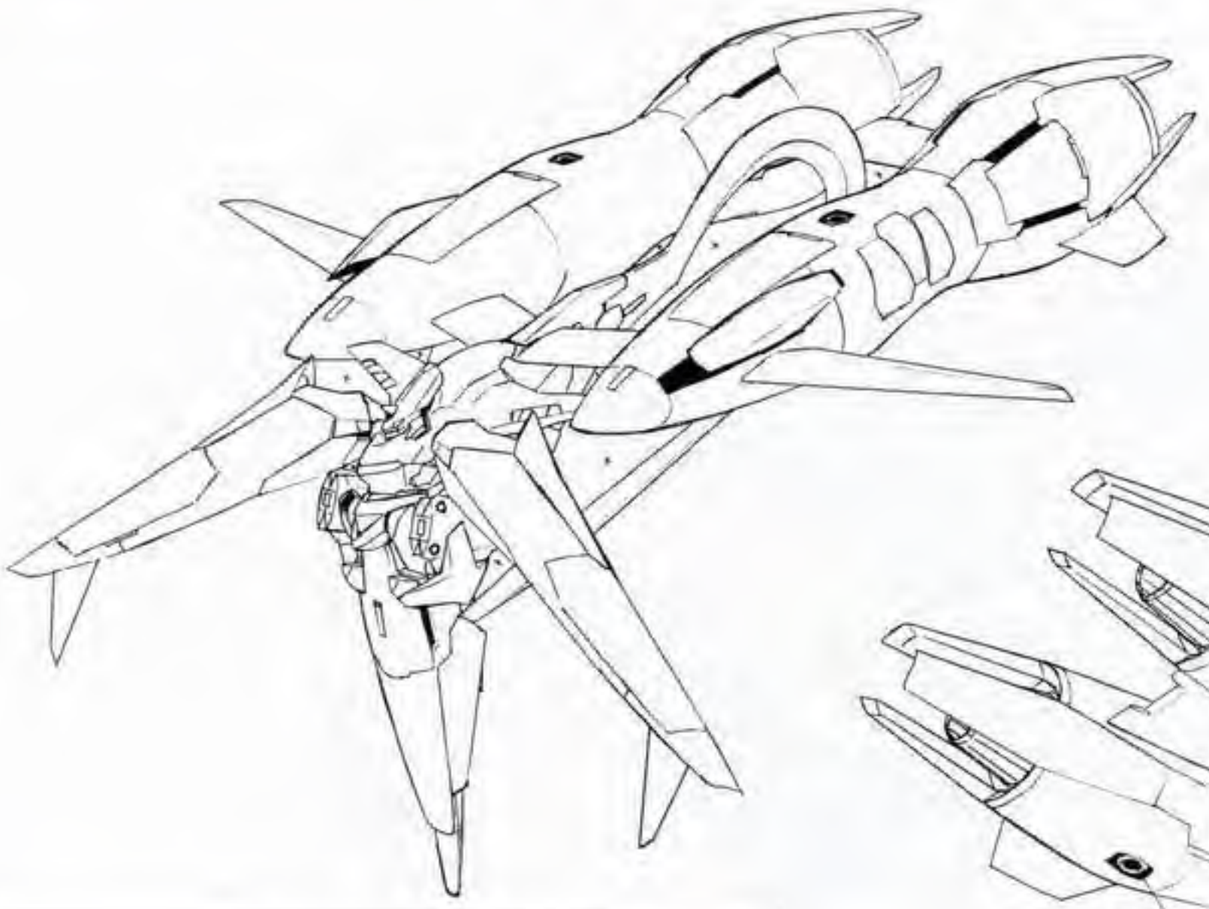
Finish CG work：海老川兼武

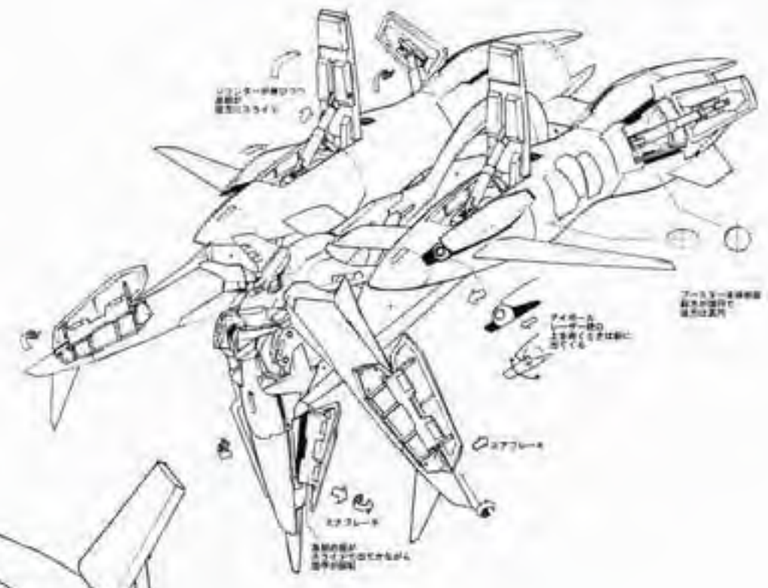


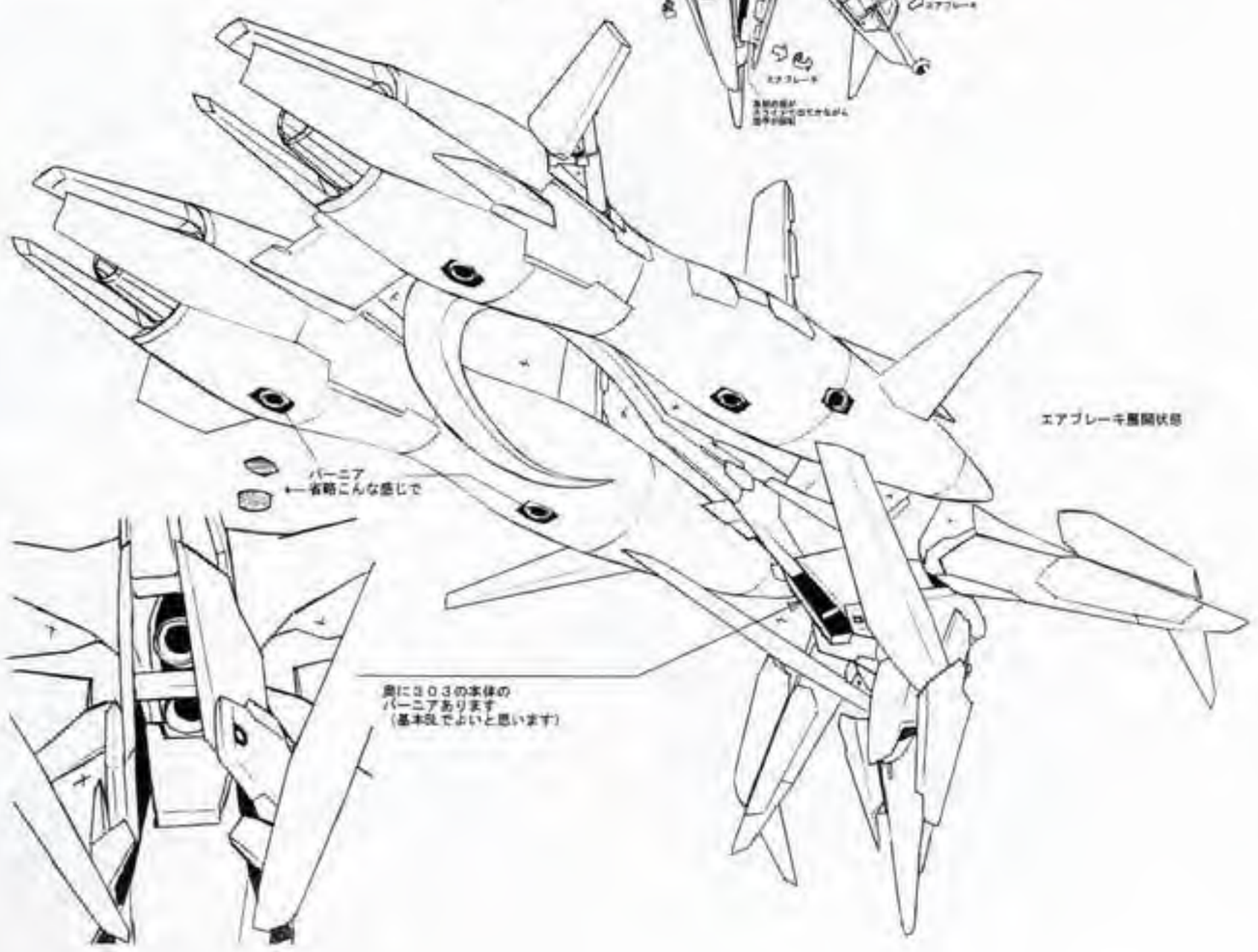
劇場版用画稿

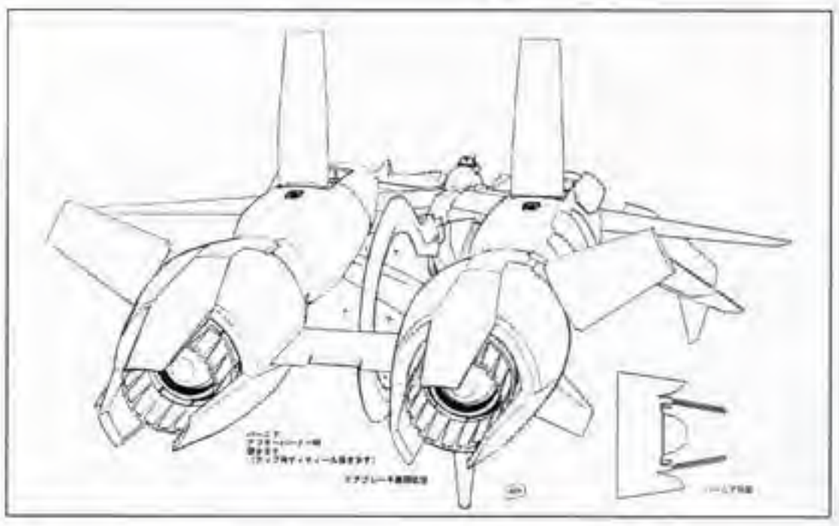
劇場用アニメ『交響詩篇エウレカセブン ポケットが虹でいっぱい』のために描いた原画とカットです。上のイラストは本編カットで、原画からCG Workまで担当しました。TVシリーズで宮武一貴先生がデザインされた戦艦です。左も設定兼原画ですが、仕上げはお任せしました。こちらTVシリーズ時に私がデザインした巨大衛星兵器オラトリオNo.8で、その建造中という追加カットでした。一番下は「B303 デビルフィッシュ」（河森正治先生デザイン）の追加武装「スーパーパック」を私がデザインしたものです。劇場ならではの戦闘シーンは圧巻でした。





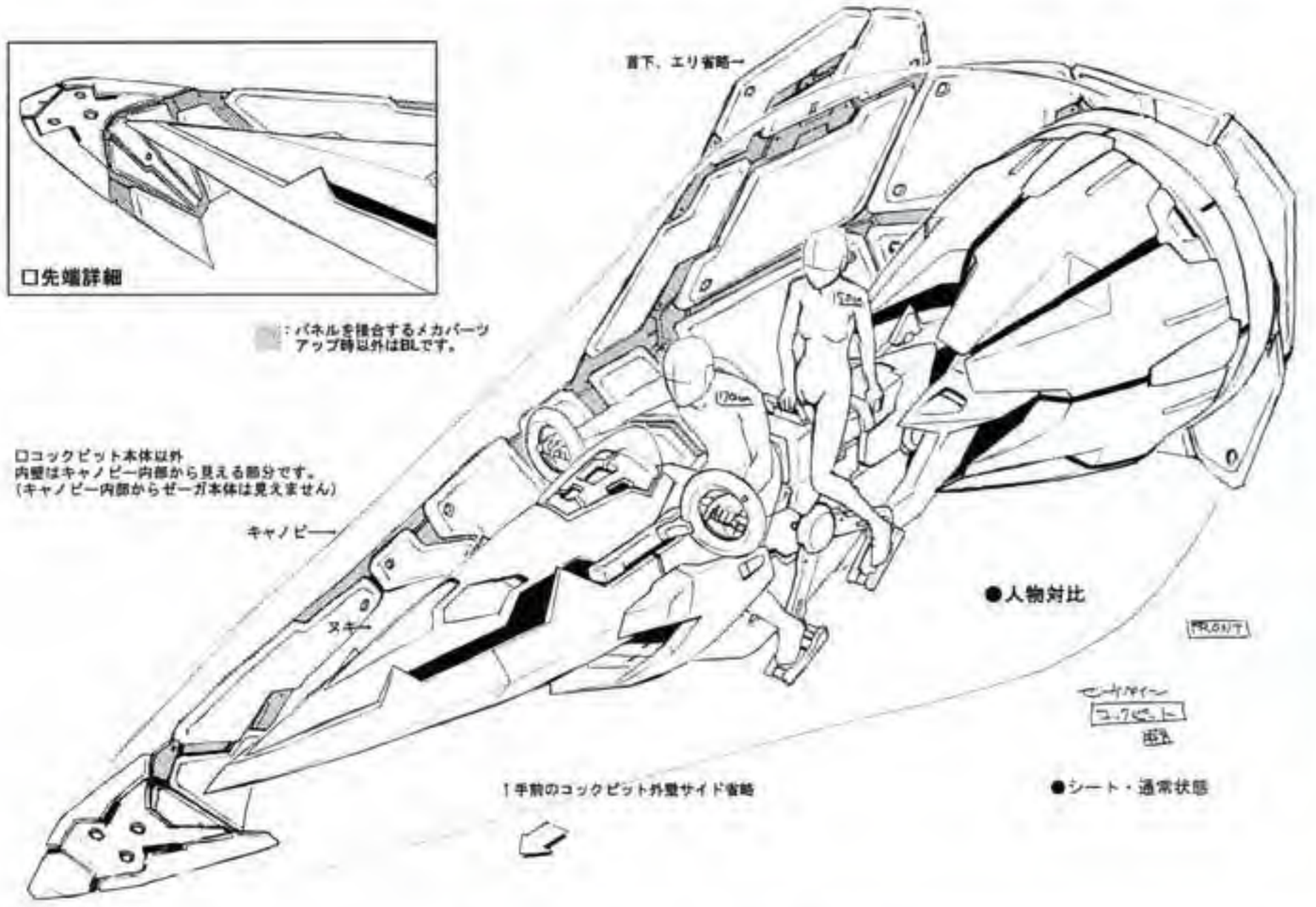


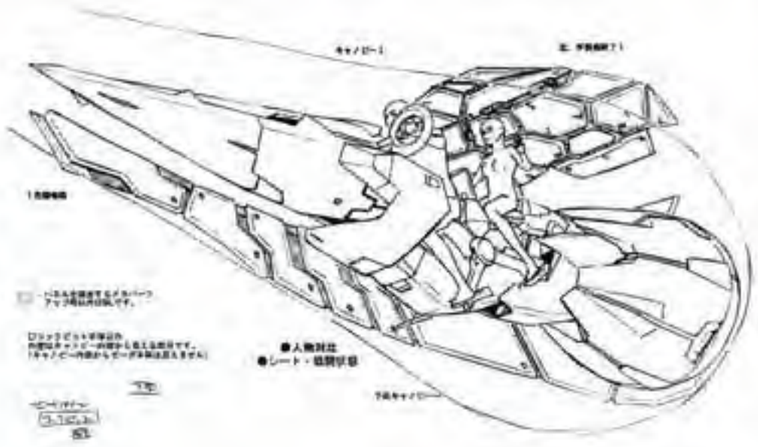


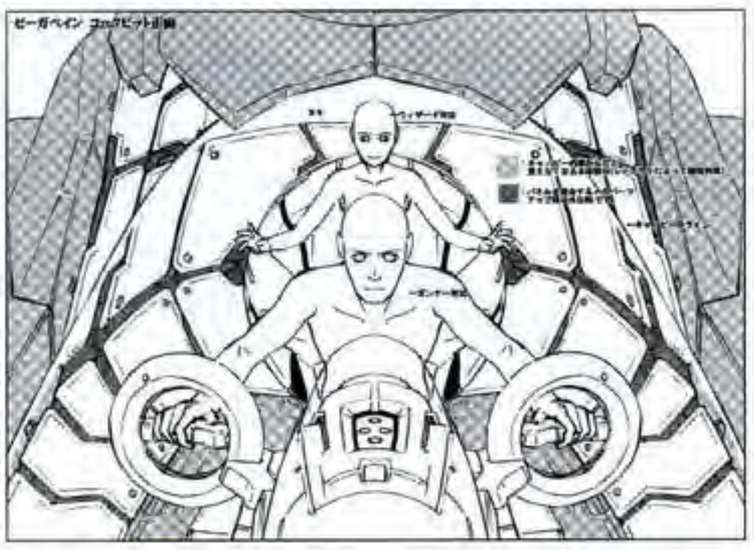


ゼーガペイン

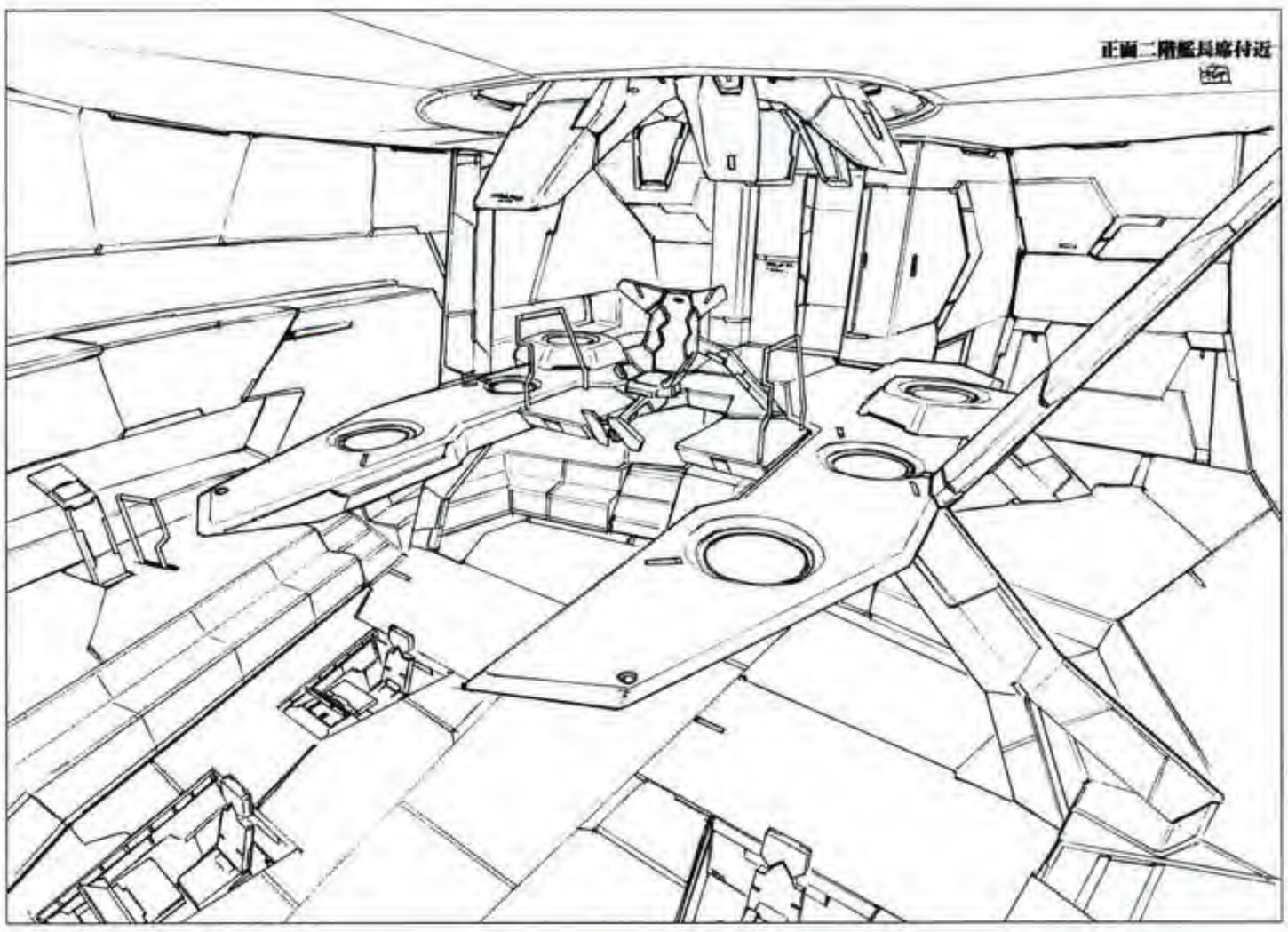
サンライズ制作、2006年4月からテレビ東京系で放送されたTVアニメーション。舞浜南高校に通うソゴル・キョウは謎の転校生に導かれるまま人型兵器ゼーガペイン・アルティールに乗り、敵との戦いに身を投じていく。ゲーム、小説、フィギュア、パチスロなど展開多数。





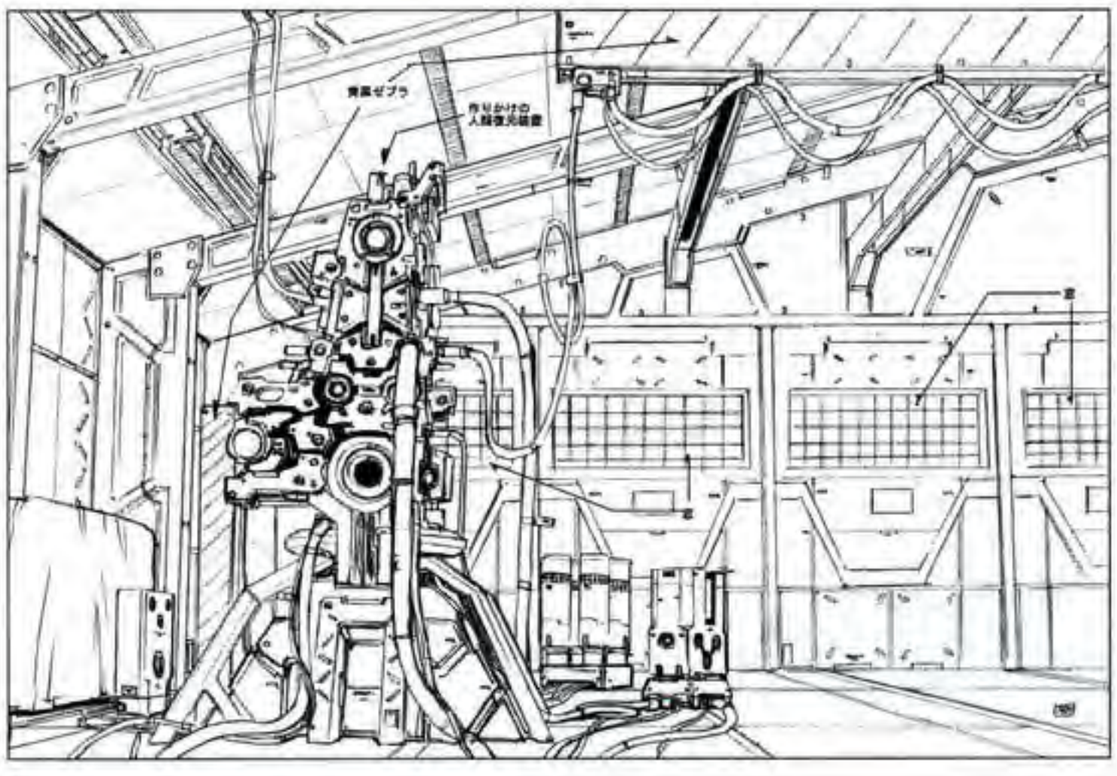


ゼーガペイン コックピット　ZEGAPAIN Cockpit

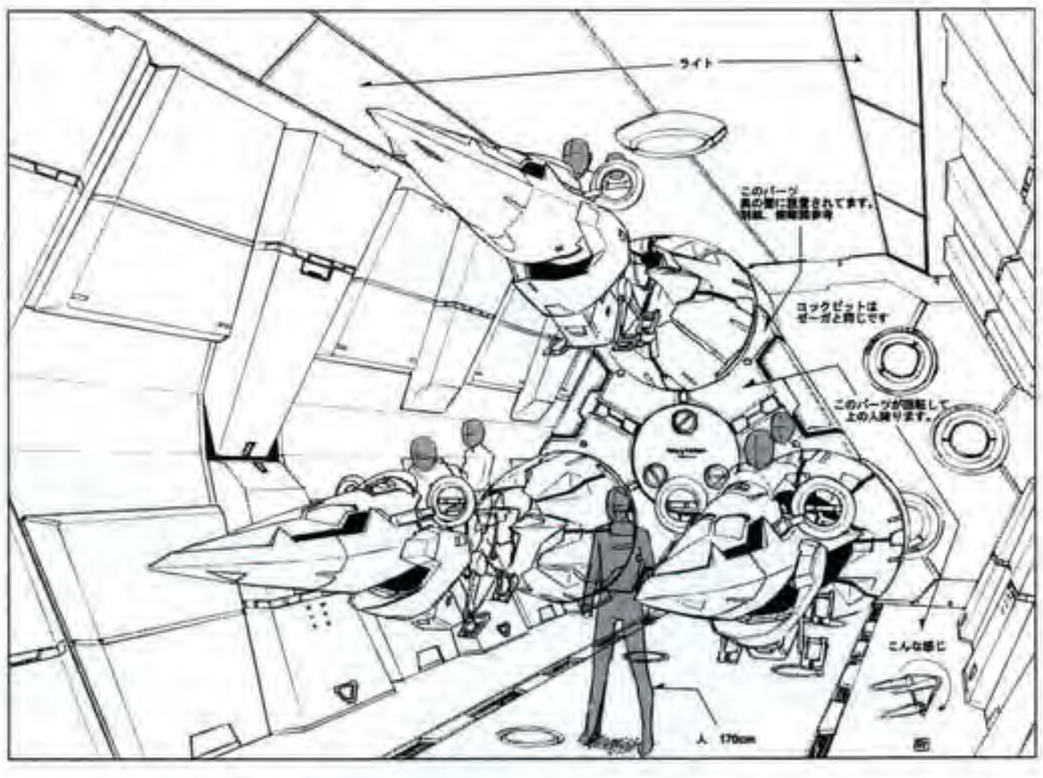


オケアノスのブリッジ
Oceanus Bridge

『ゼーガペイン』はサンライズとのお仕事で初のTVシリーズアニメです。ゼーガペインのコックピット、戦艦オケアノスのブリッジや格納庫など内部全般、小物に至るまで、デザインワークス全般を担当しました。モニターデザインも一部担当しましたが、超難しかったです……。デザインディレクターの幡池裕行先生にいろいろ勉強させていただきました。いまだに、メカ背景を描いている時は、教えていただいたことを思い出しながら作業します。



工場



シミュレーションルーム

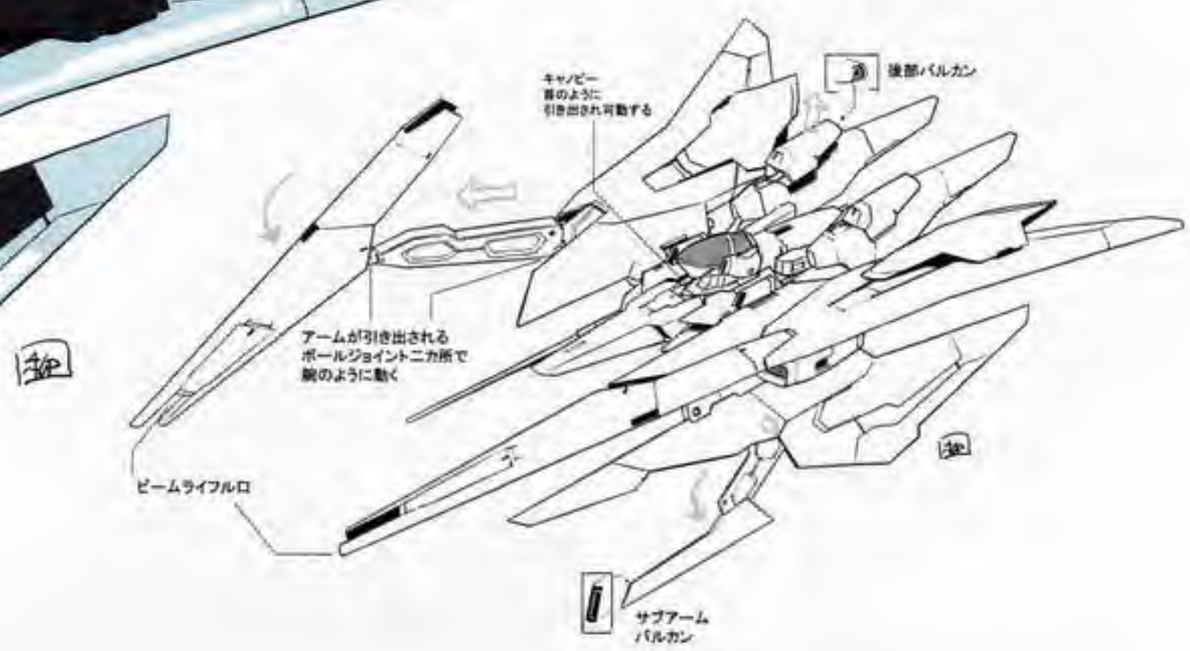
革命機ヴァルヴレイヴ

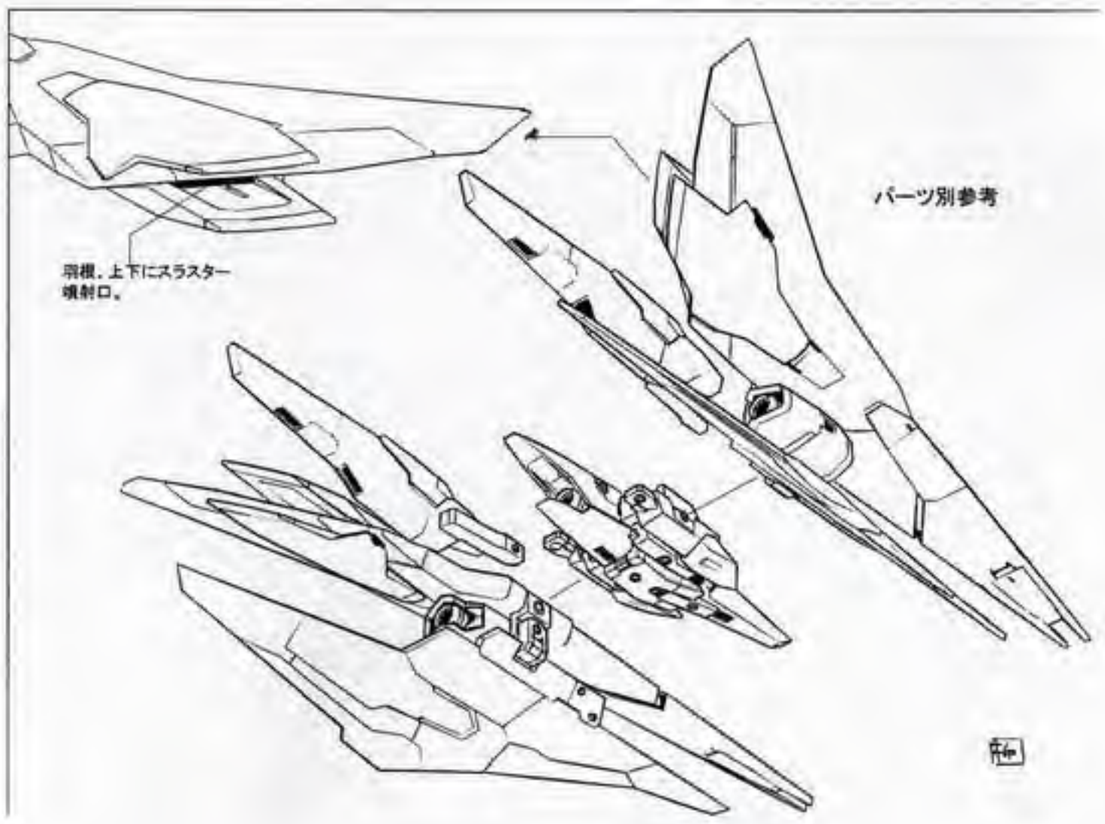
サンライズ制作、2013年TV放送、全24話のロボットアニメ作品。テーマは「学生と軍人の遭遇から始まる群像劇」、キャッチコピーは「世界を曝く」。

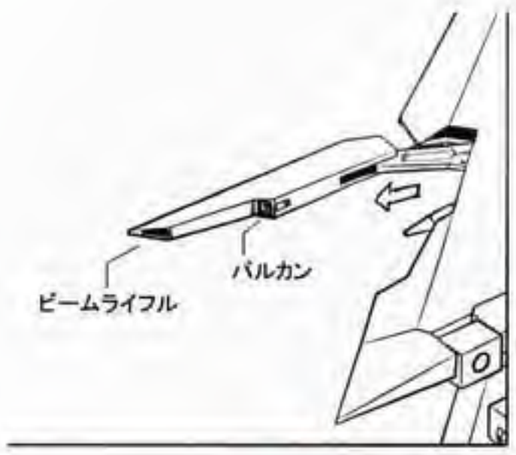
スプライサーZ SPLICER Z

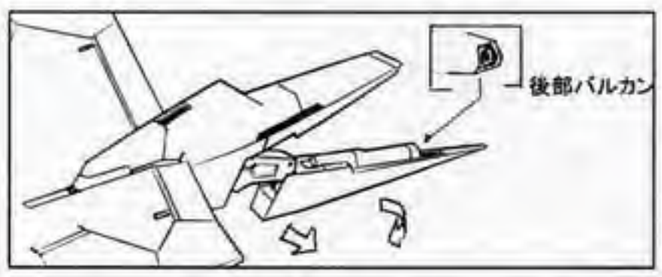
謎の超兵器ヴァルヴレイヴに対して、それまでの主戦力だった戦闘機です。人型は主人公機にだけ許された技術なので、他はどこか人型になりきれないといったニュアンスを、戦闘機なのに頭部があり手にあたる部分があるなどで表現しています。

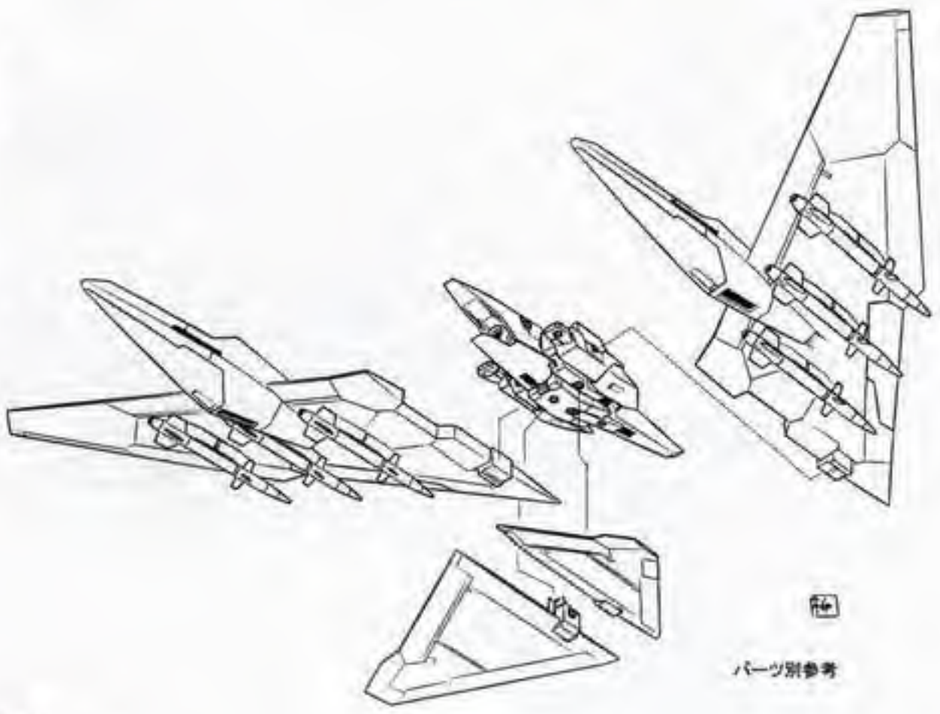
※配色・マーキングは柳瀬案です。最終稿とは異なります。

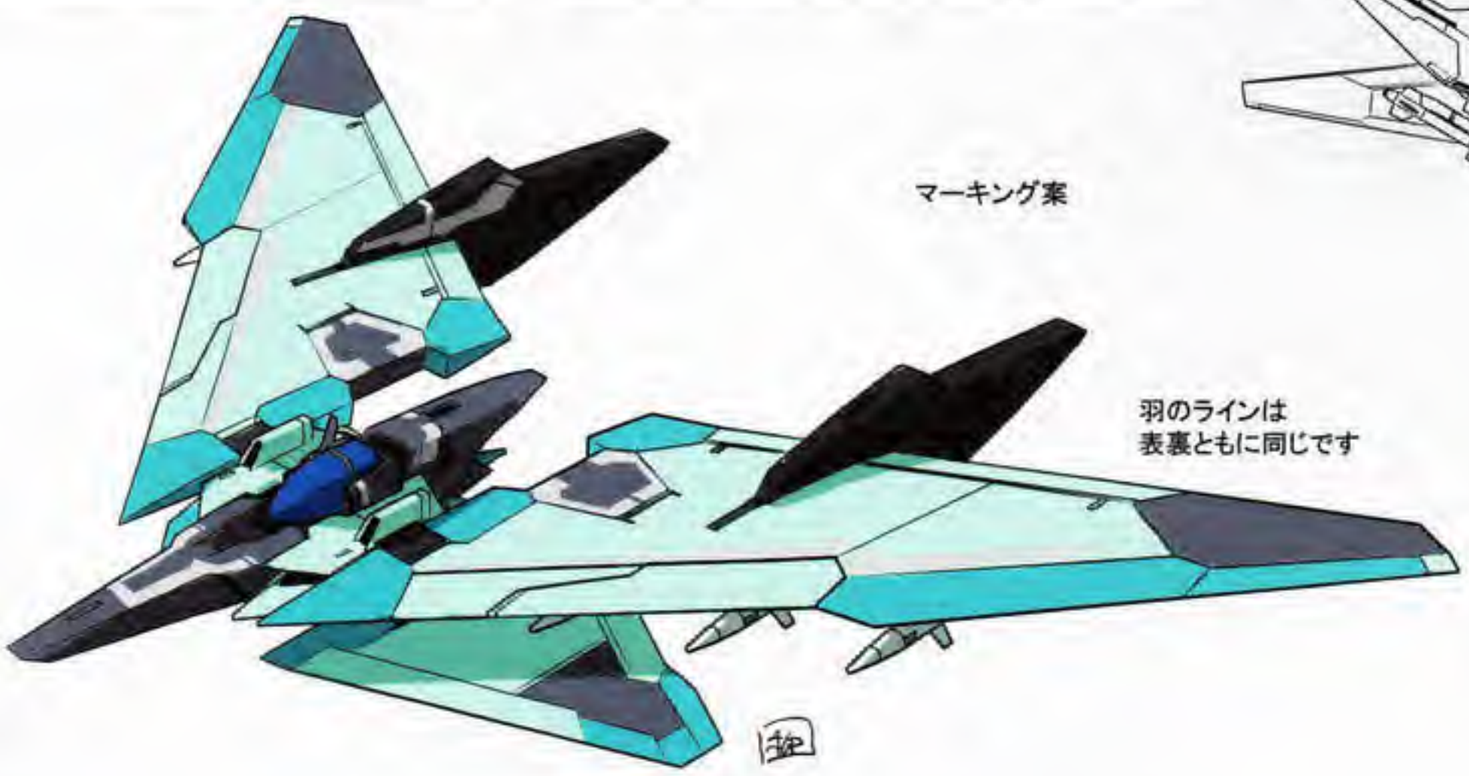








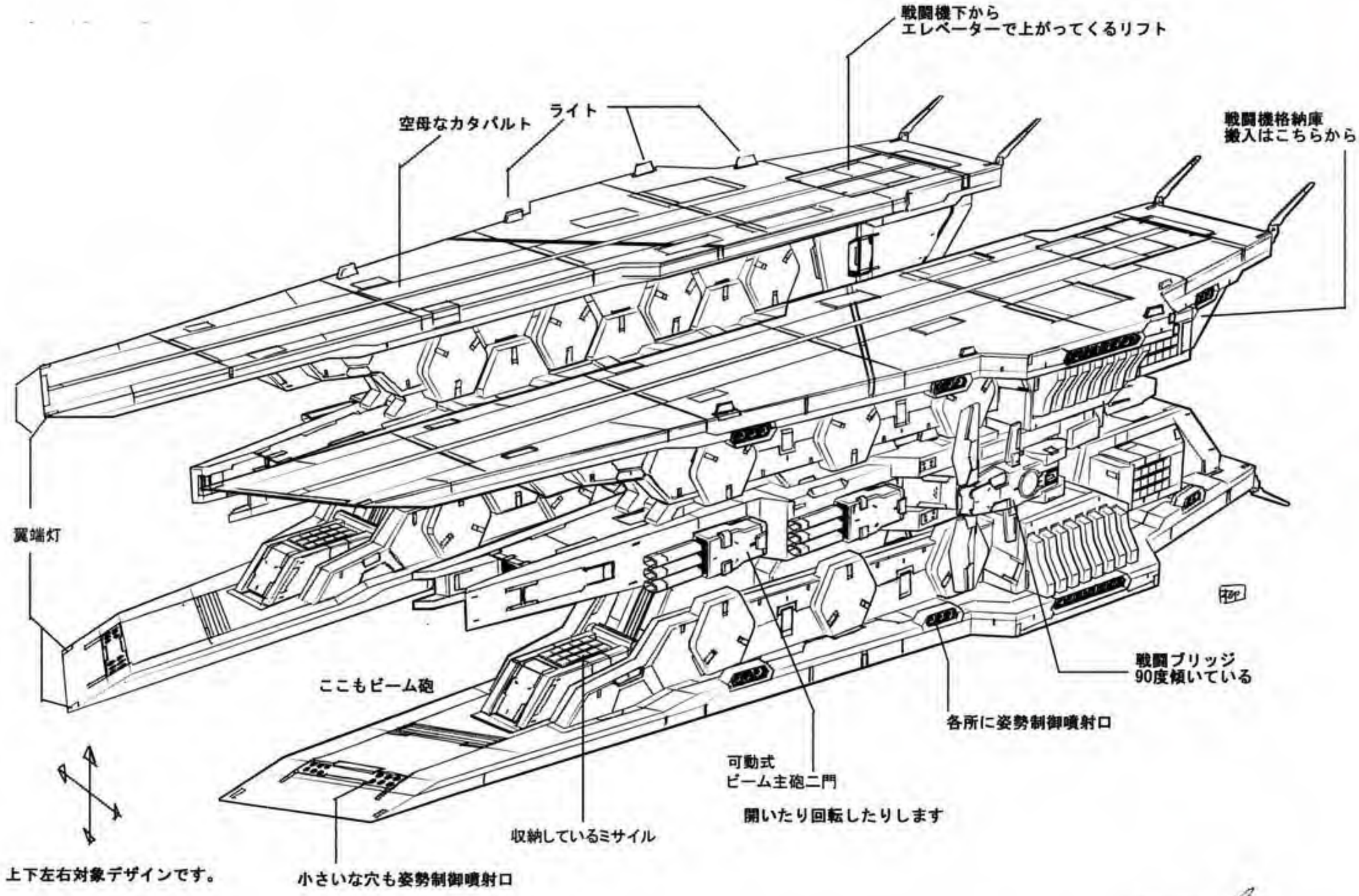


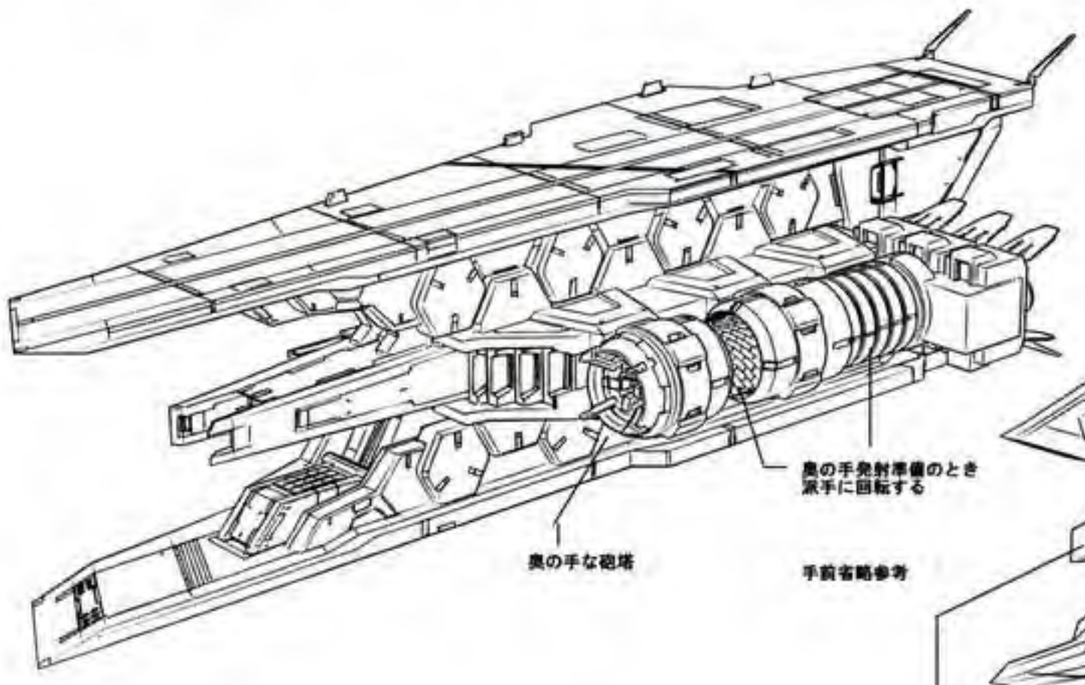


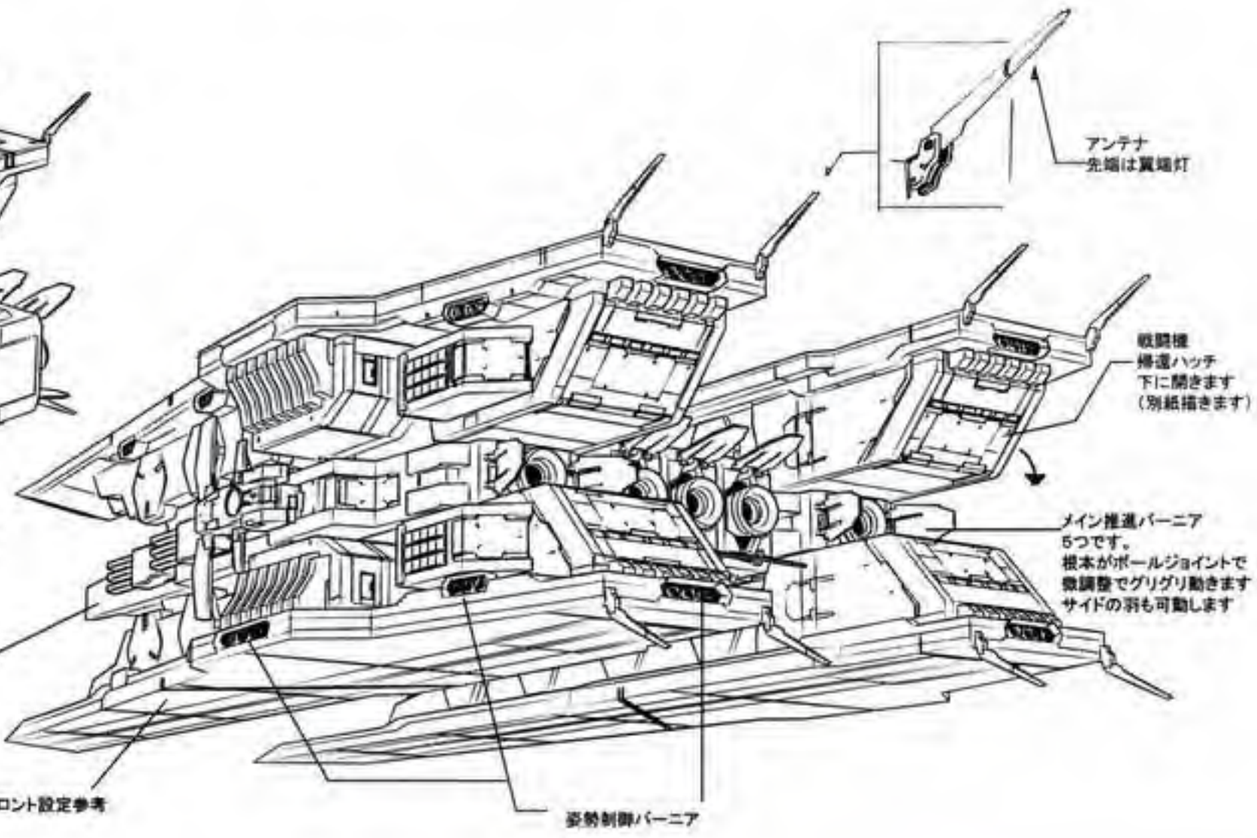
スプライサーG SPLICER G

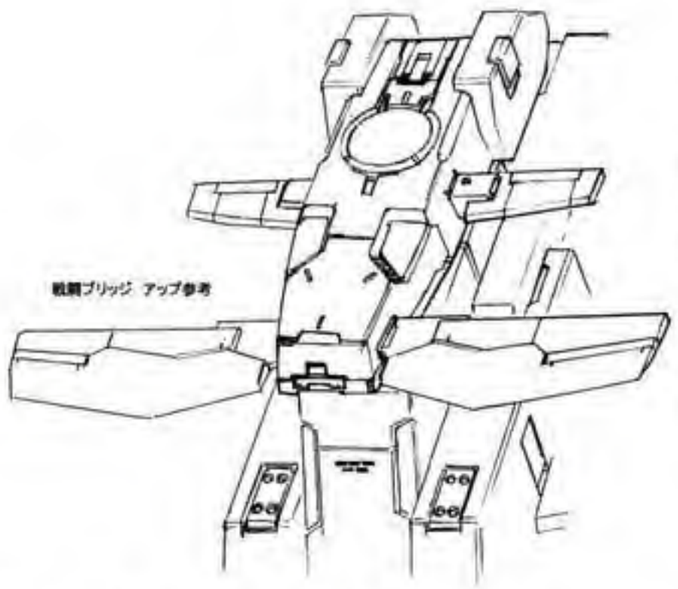
スプライサーZがドックファイト前提の機体なのに対して、こちらは一撃離脱型の小型戦闘機。コアユニットが一緒です。

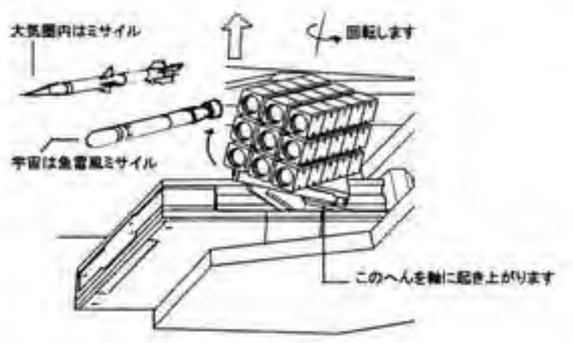
※配色・マーキングは柳瀬案です。最終稿とは異なります。

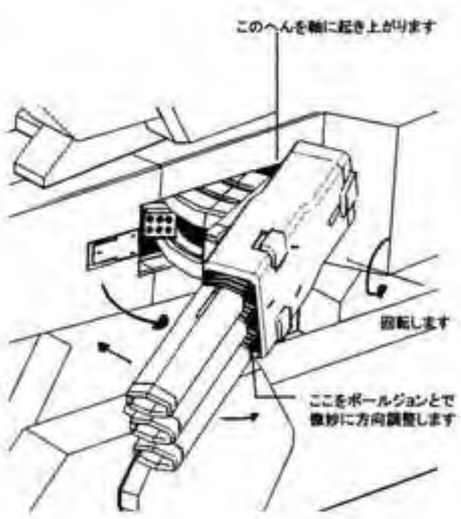






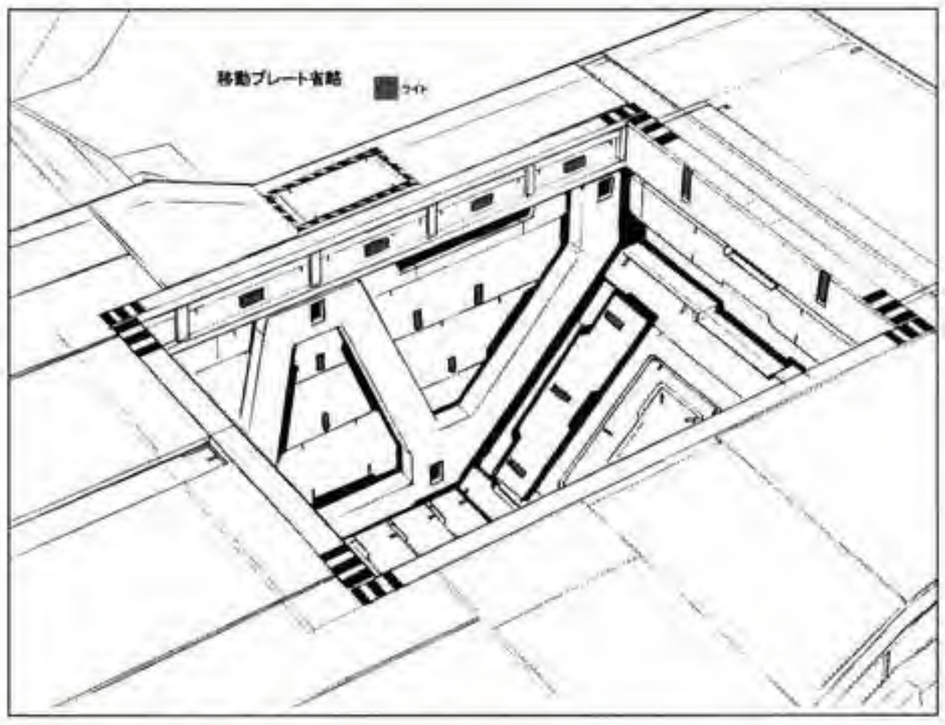






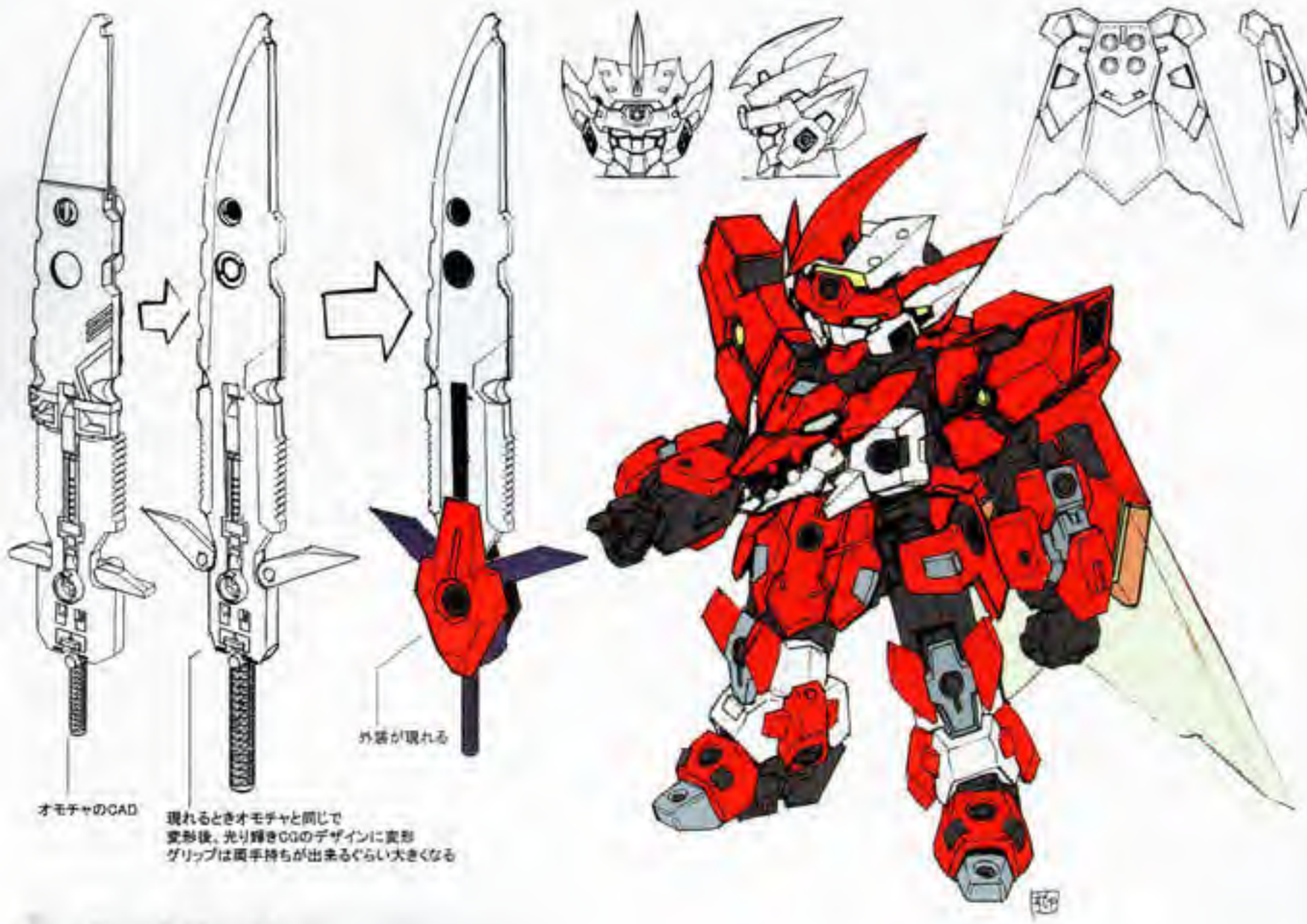
ARUS 戦艦　ARUS battleship

スプライサーZとスプライサーGの母艦です。作業開始時にすでに敵戦艦のデザインがあったので、同世界であることを意識して、カタパルトの位置や戦隊の構造を考えました。一方、敵戦艦とは国が違うということで、ディテールはまるで別のものにしています。

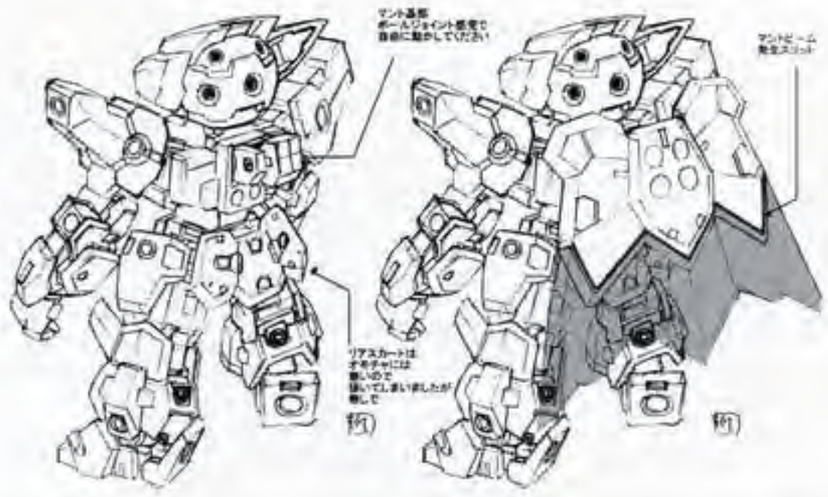


テンカイナイト

カナダSpin Master社による玩具を原作とした、日本（小学館集英社プロダクション）との共同制作によるテレビアニメ作品。アニメーション制作はボンズで、2014年4月からテレビ東京系列で放送。

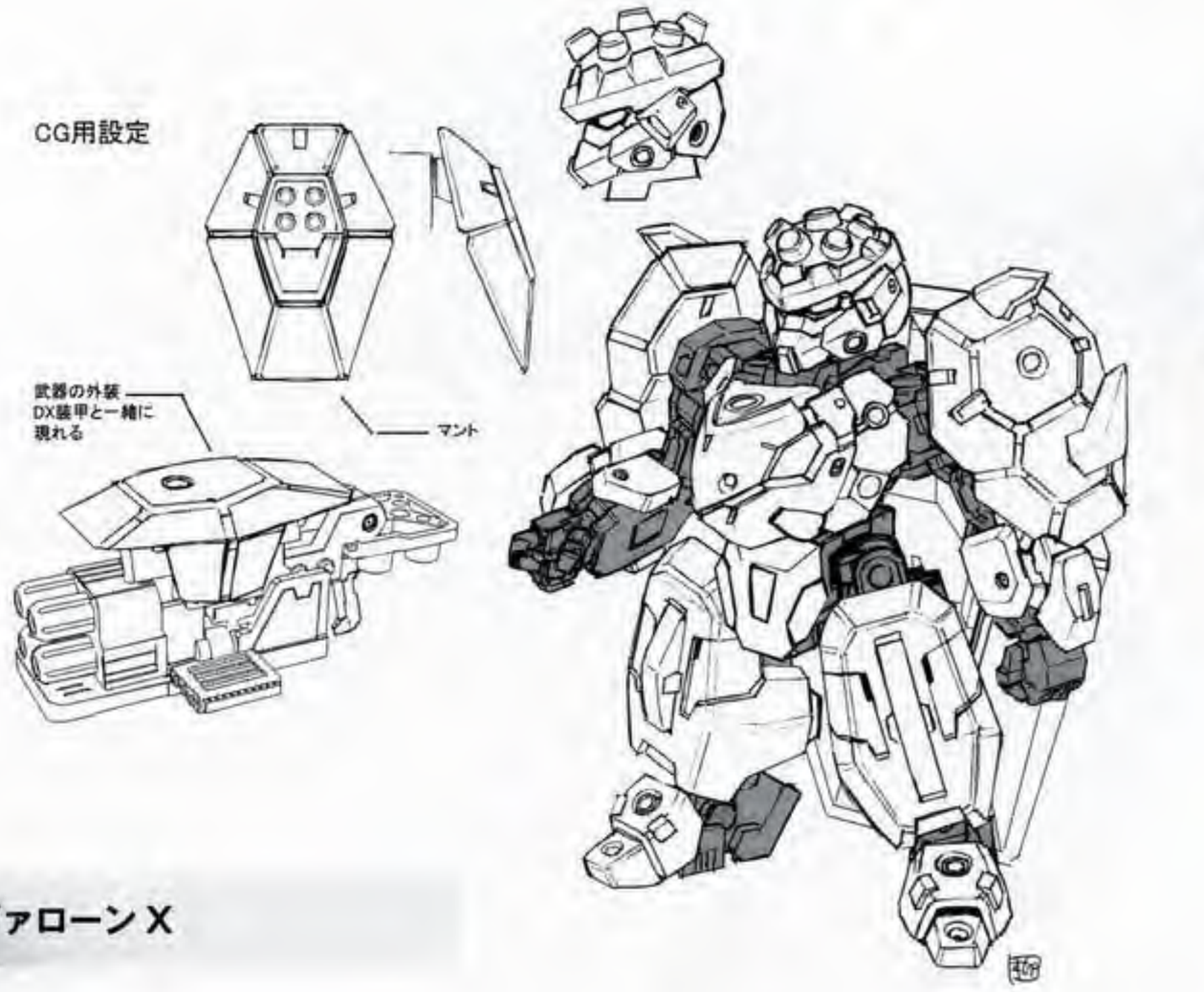


ブレイヴンX

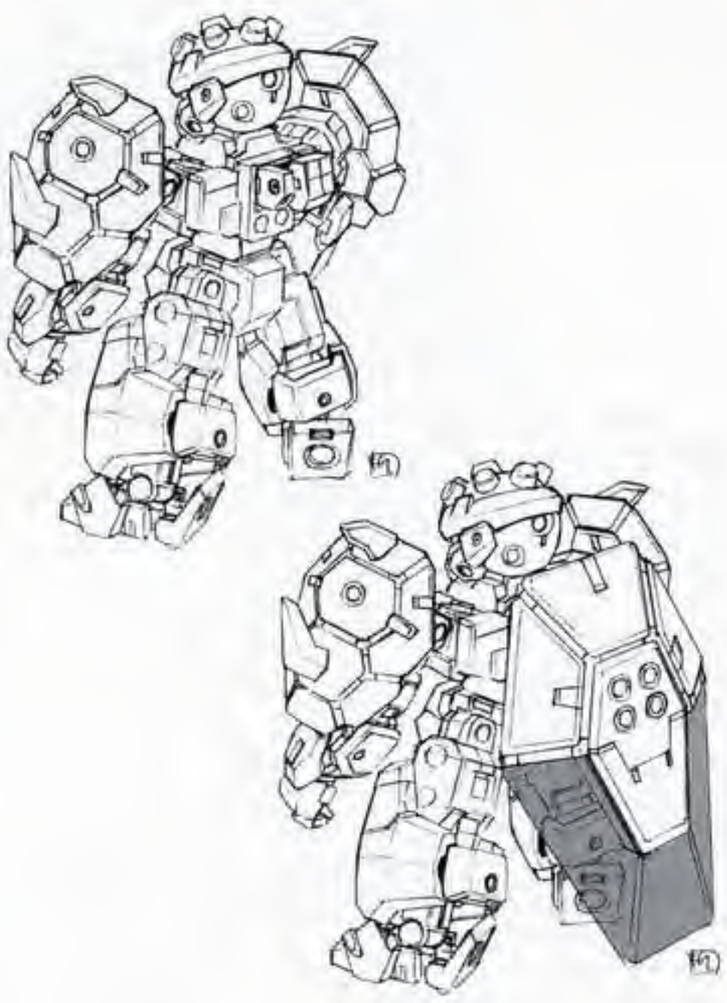


トリビュトンX

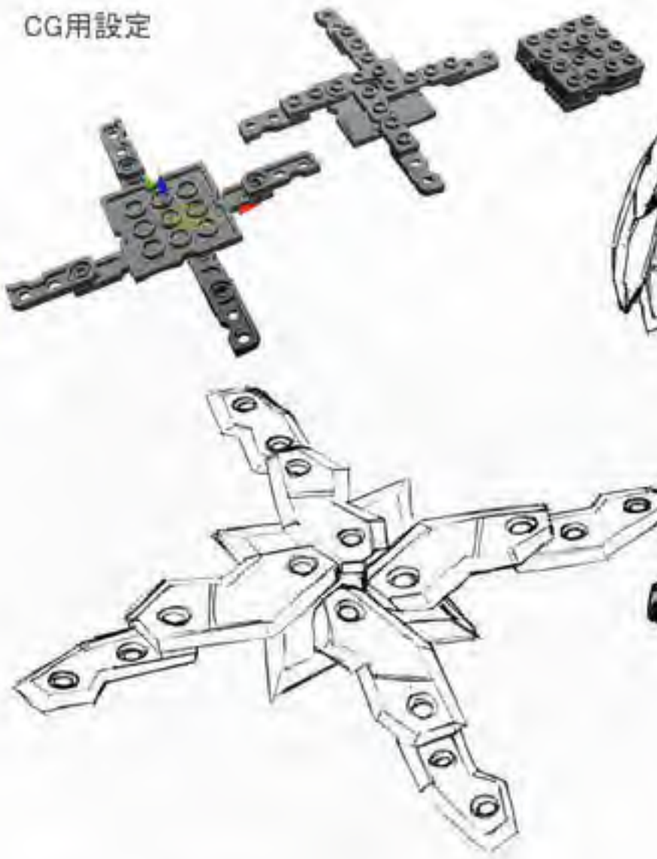
Spin Master社による原案がありました。騎士という設定のほかは、ボンズの南雅彦社長のアイデアで、動物の頭部を胸の意匠に入れるなど、日本向けのロボットデザインにしてほしいという依頼でした。武器やシールドなどは、一部パーツを付け加えたりしましたが、基本的に原案のままです。ここに掲載しているのは開発中のもので、最終的にはCGスタッフがものすごくカッコよくしてくれました。海外の方と通訳を通して打ち合わせをするという、貴重な体験もさせていただきました。



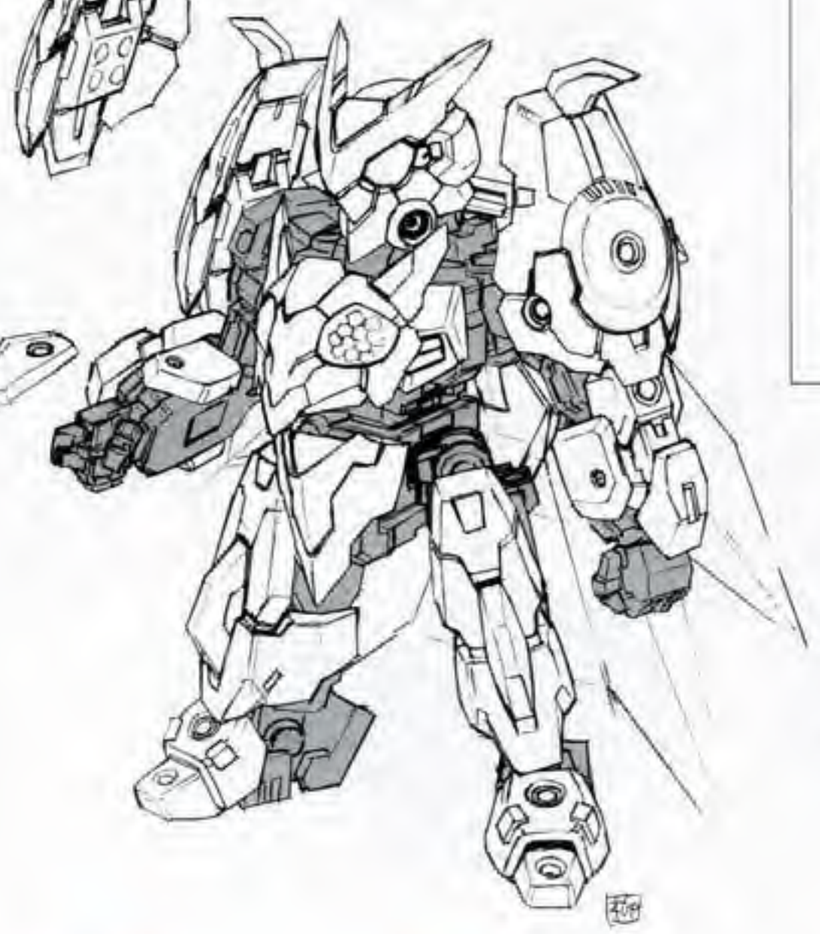
ヴァローンX

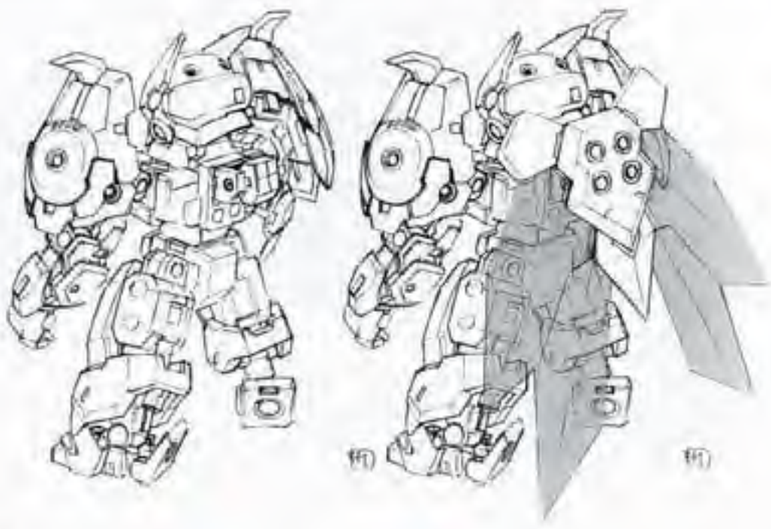


CG用設定



各部バランス調整した
細身バージョン(121026)

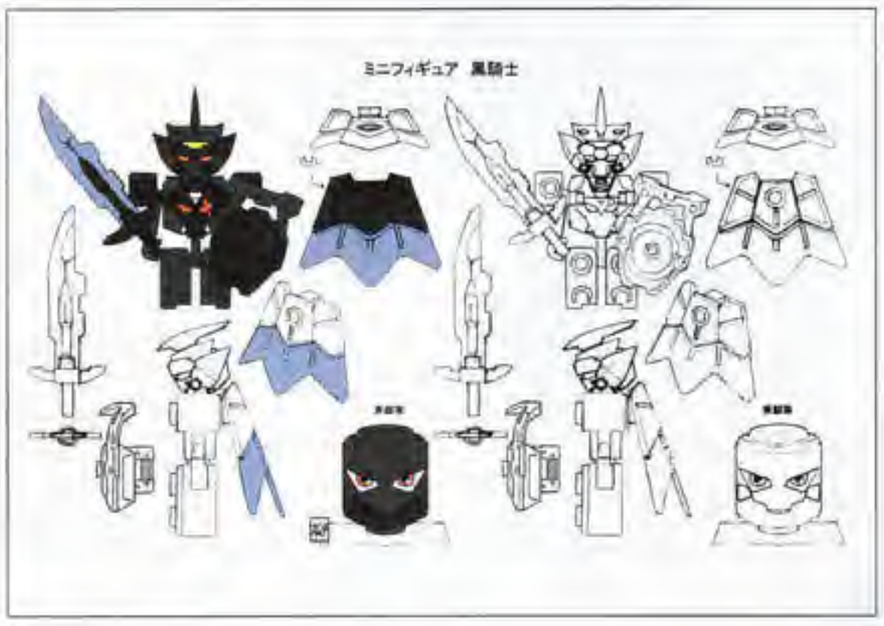




ライデンドールX

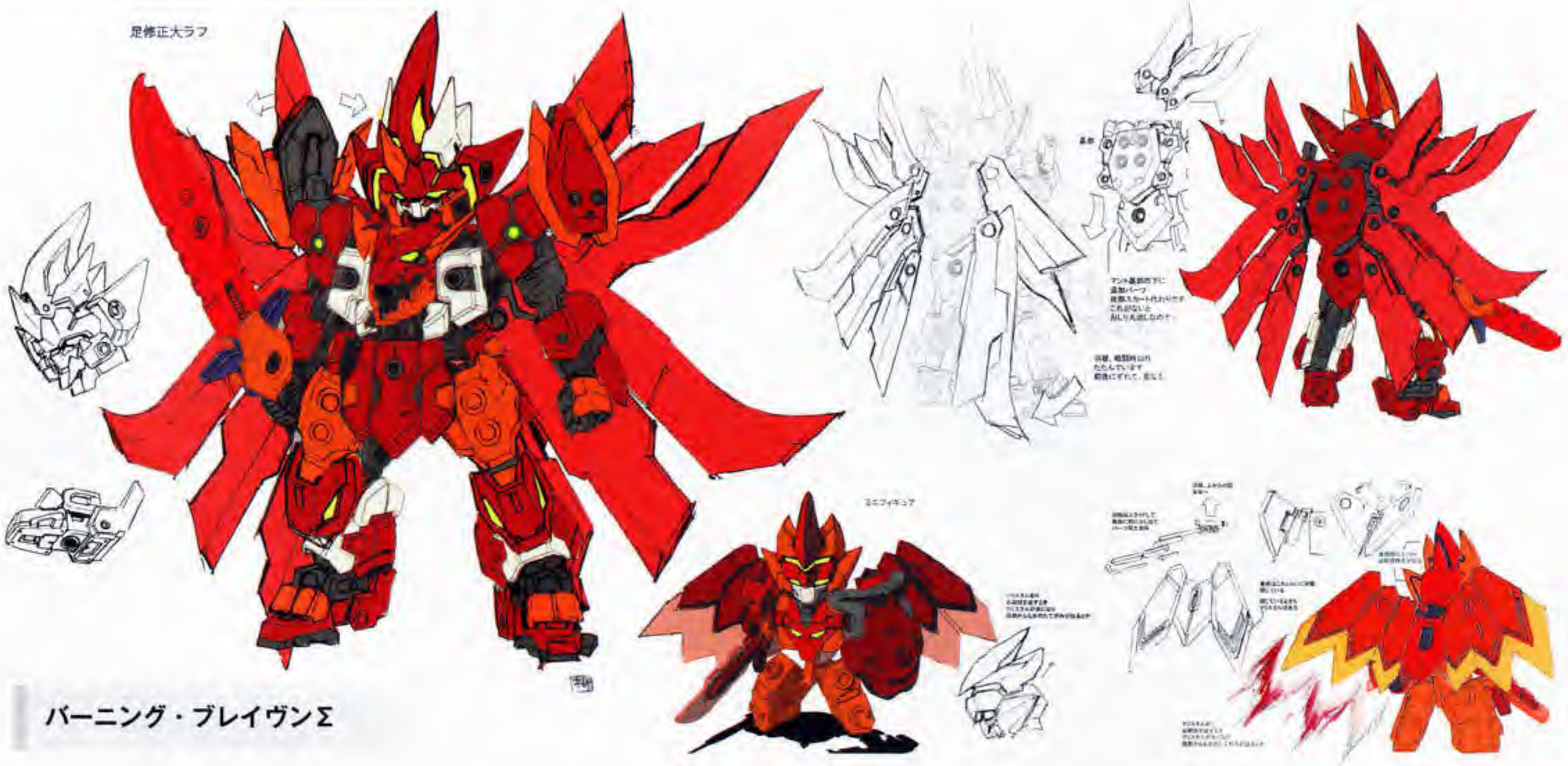
ヴィリウスX

CG用設定 色修正案 胸の顔別案



黒騎士X

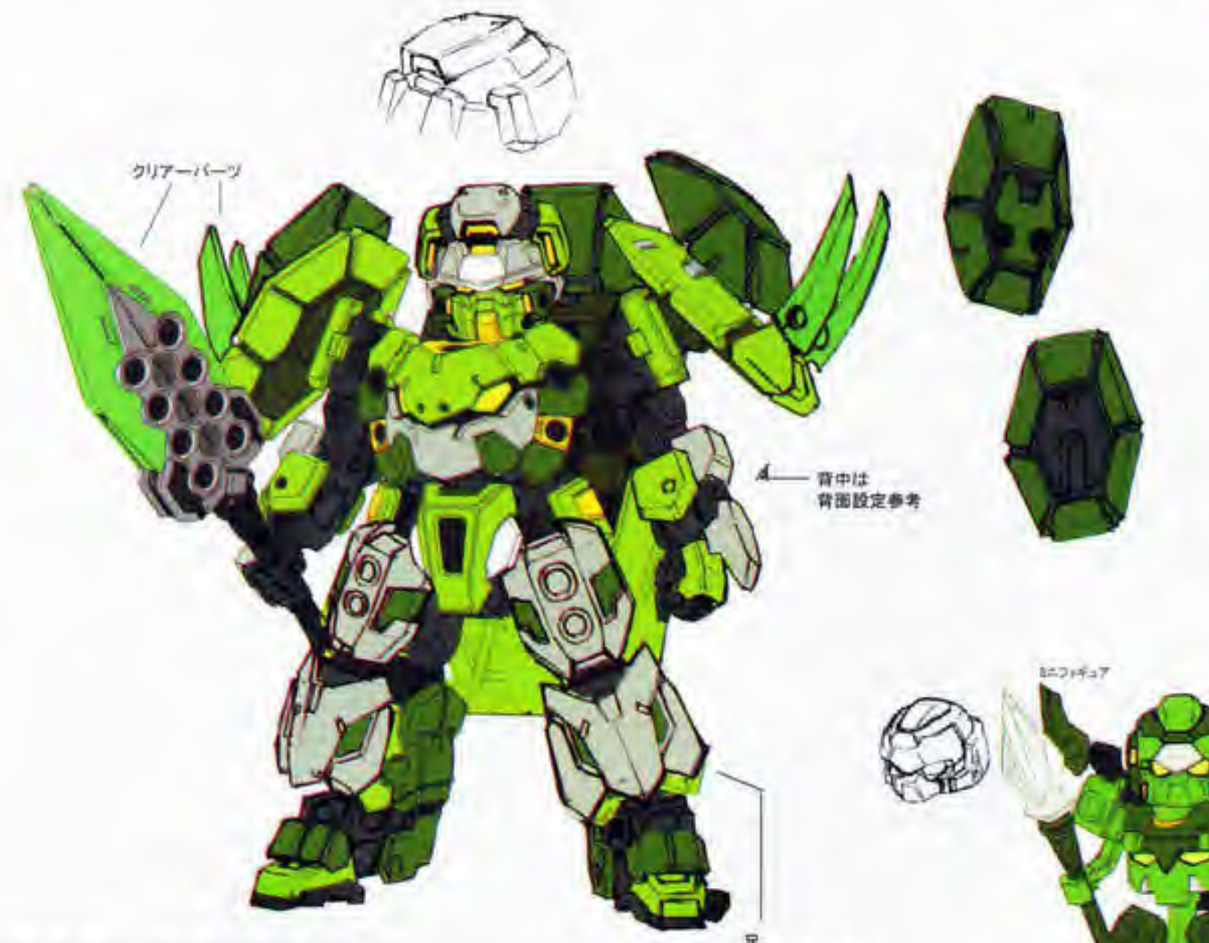
足修正大ラフ



ミニフィギュア

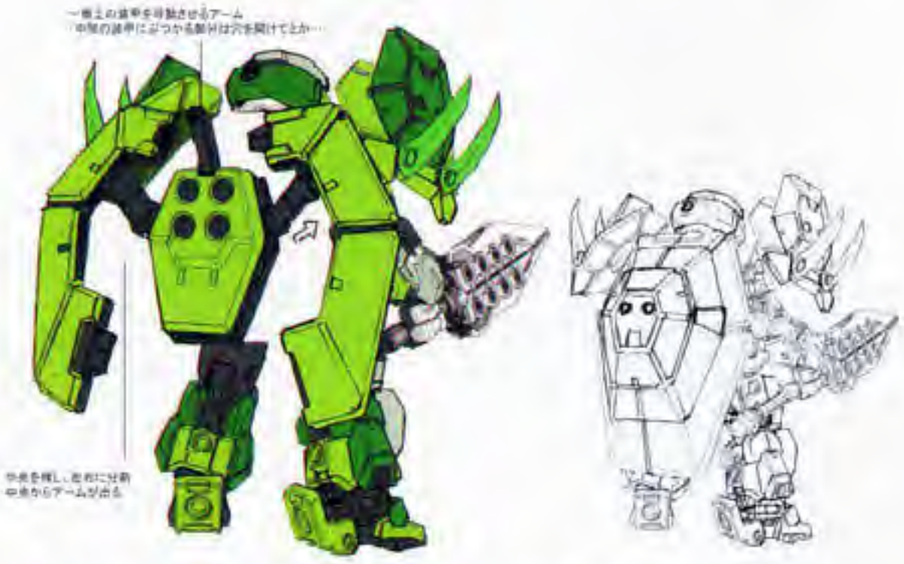
バーニング・ブレイヴンΣ

ブリザード・トリビュトンΣ



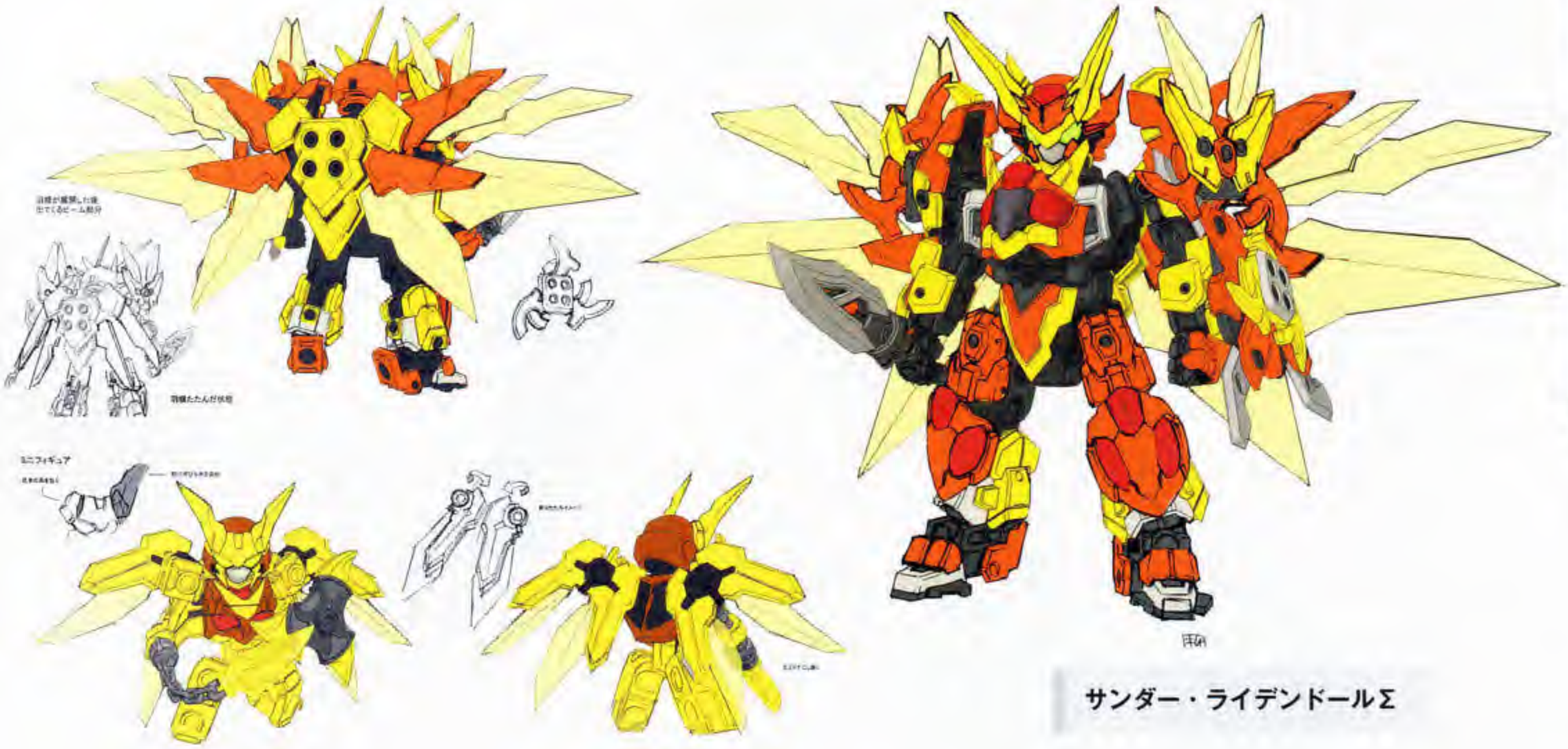
クリアーパーツ

背中は
背面設定参考



足、
他のΣモードより
太めに
元の足も左右に
太めにしてもいいかもです

ガイア・ヴァローンΣ



サンダー・ライデンドールΣ

Xモードからあるパーツで色を変えた部分は
頭部ヘルメット 胸上部パーツ、バックパック基部
肩シールドです

ネオ・ヴィリウスΣ

しっぷうのくろきし
疾風黒騎士 Σ

テンカイナイト

ミニフィギュア　蜘蛛イメージ

ピンクベース

刃はクリアー

合体剣
分離して
レイピア
ニ刀流

蜘蛛型シールド
ニ刀流なので
普段は背中に背負っている

女性騎士イメージ

胸は蜘蛛の複眼イメージ

胸やシールドの
立体参考
3Dの方で変更しても
OKです。!。

使わないときは
本体とシールドの間に
収納するのはどうでしょう？

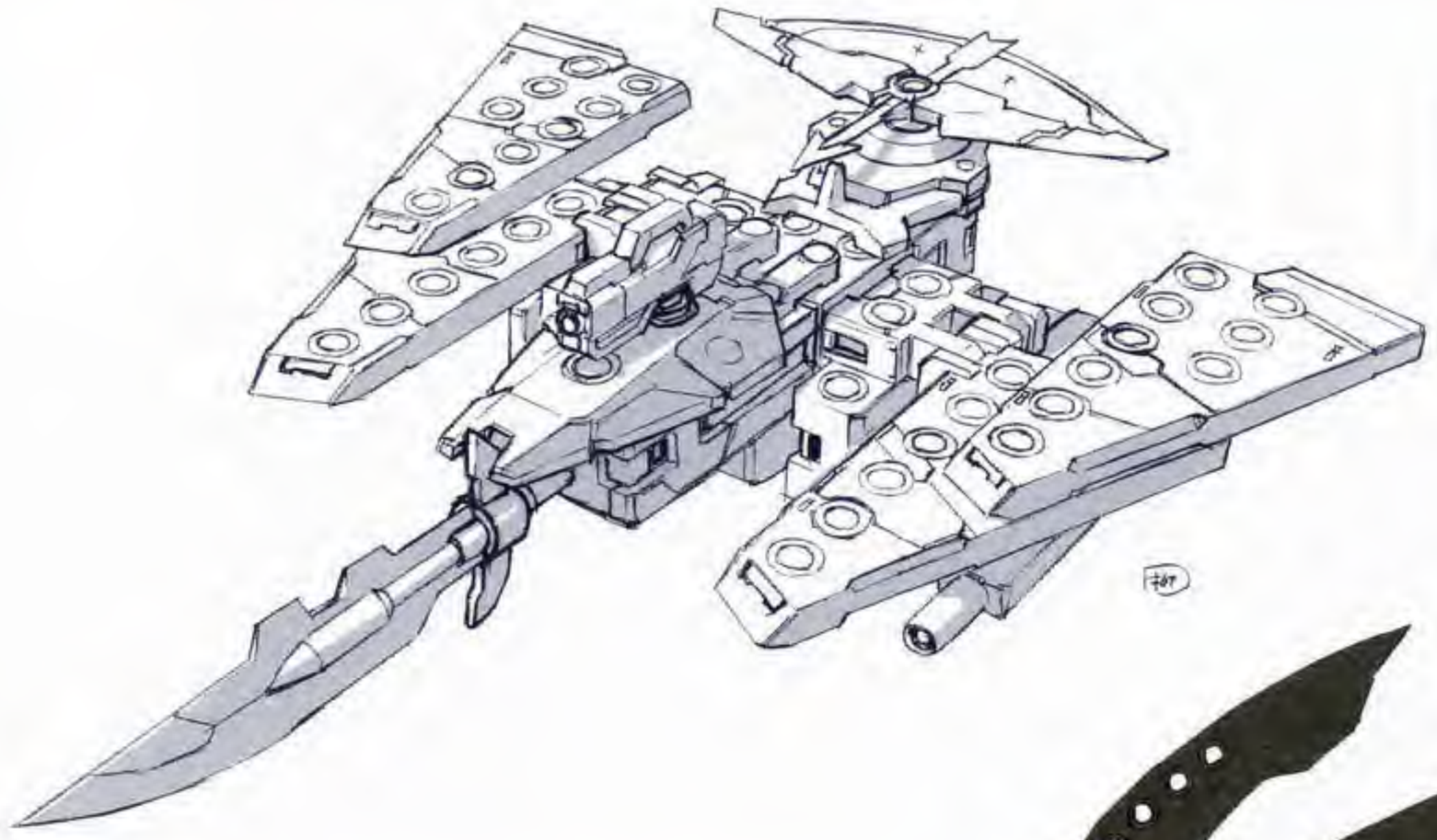
グリップ
上下にスライドします
その場で回転もします。

ラフver03

唯一の女性キャラクター「ベニ」は、アニメのストーリー上必要となり登場したキャラクターです。モチーフはクモという発注でしたが原案はなく、ゼロから私がデザインしました。ラフを何パターンも描き、詰めていきました。Xモードもデザインしましたが、残念ながら本編には未登場となりました。
下の2点は、企画書用に描いた最初の2枚です。ブレイヴンは色や形状が各所違いますが、ヴィリウスはそのままのイメージで本編に登場しました。鎧武者というわかりやすいモチーフがよかったのかもしれません。

ヴェネッタ

企画書用に描いたイメージイラスト

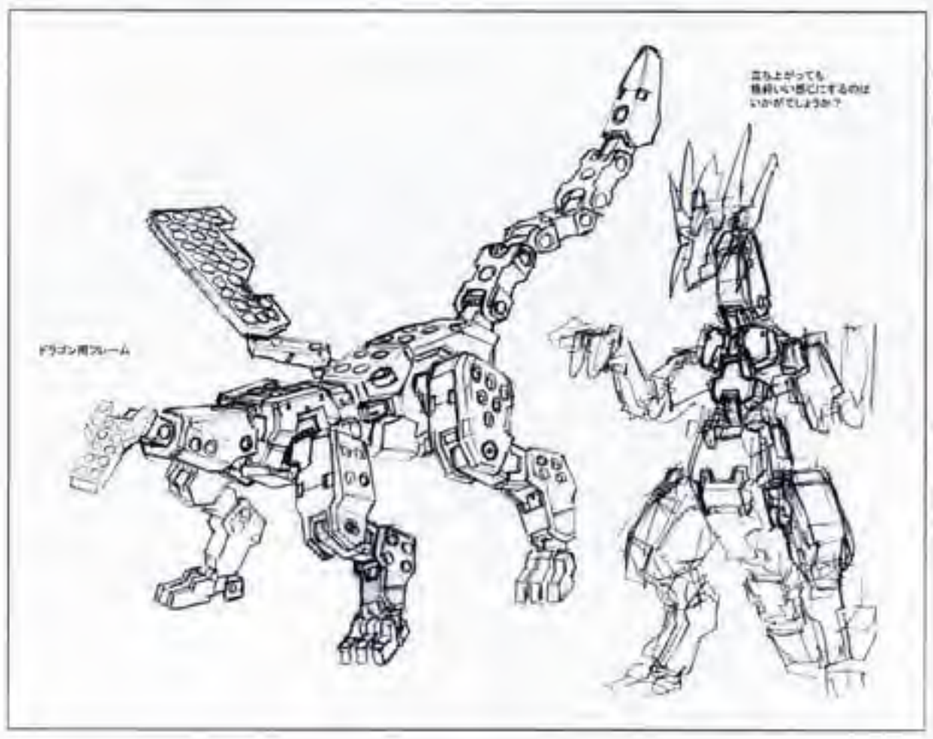


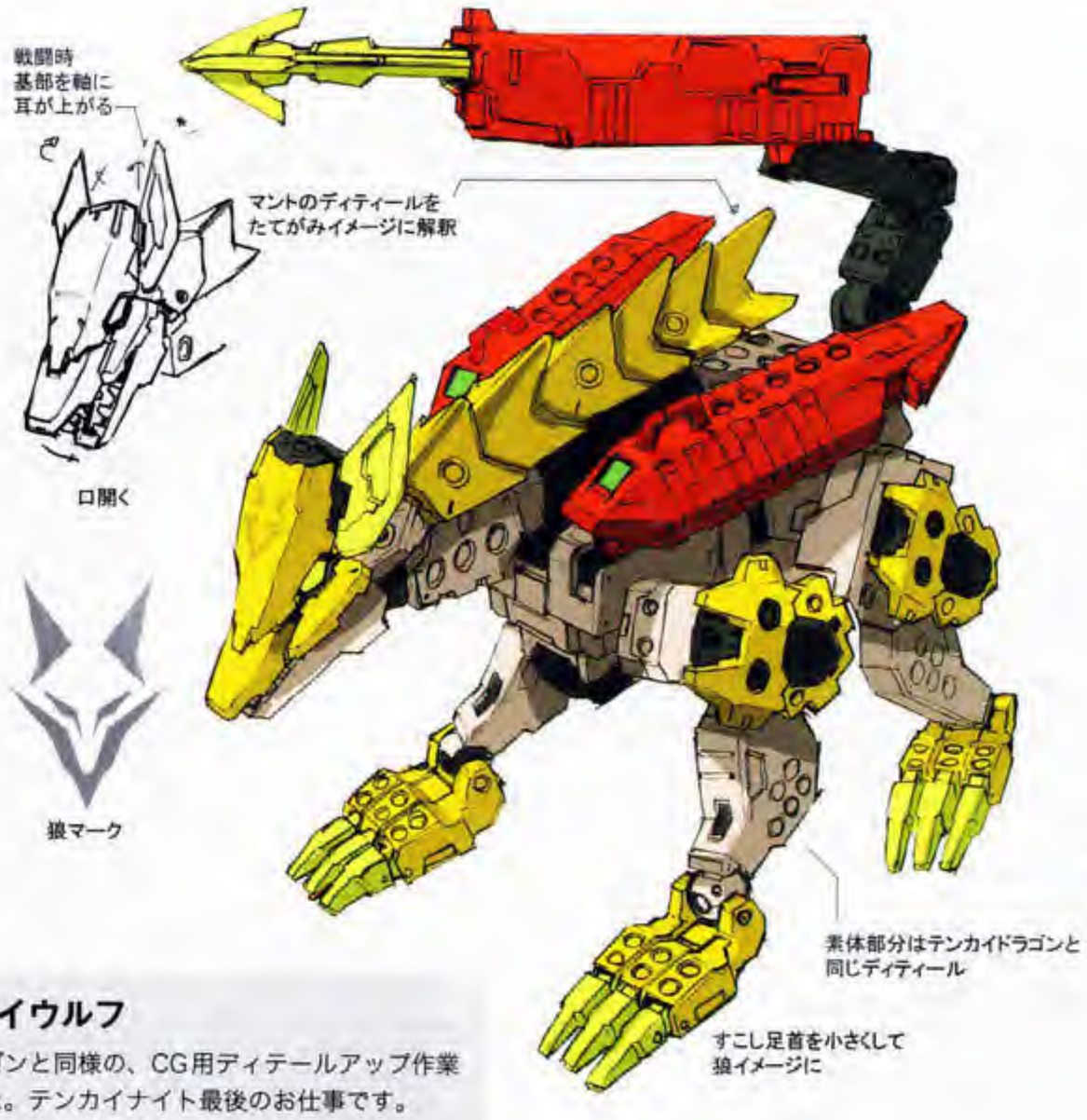
ファイヤーバード

ミニ状態の4体のテンカイナイトが合体して飛行形態に。玩具でも再現されます。私はCG制作時のディテールアップ作業を担当しました。

テンカイドラゴン

こちらも玩具ありきの、CG用の形状案です。最終稿ではもっと玩具寄りのCGになっていました。玩具より可動がしやすいように、見えないフレーム部分の提案が主な仕事でした。



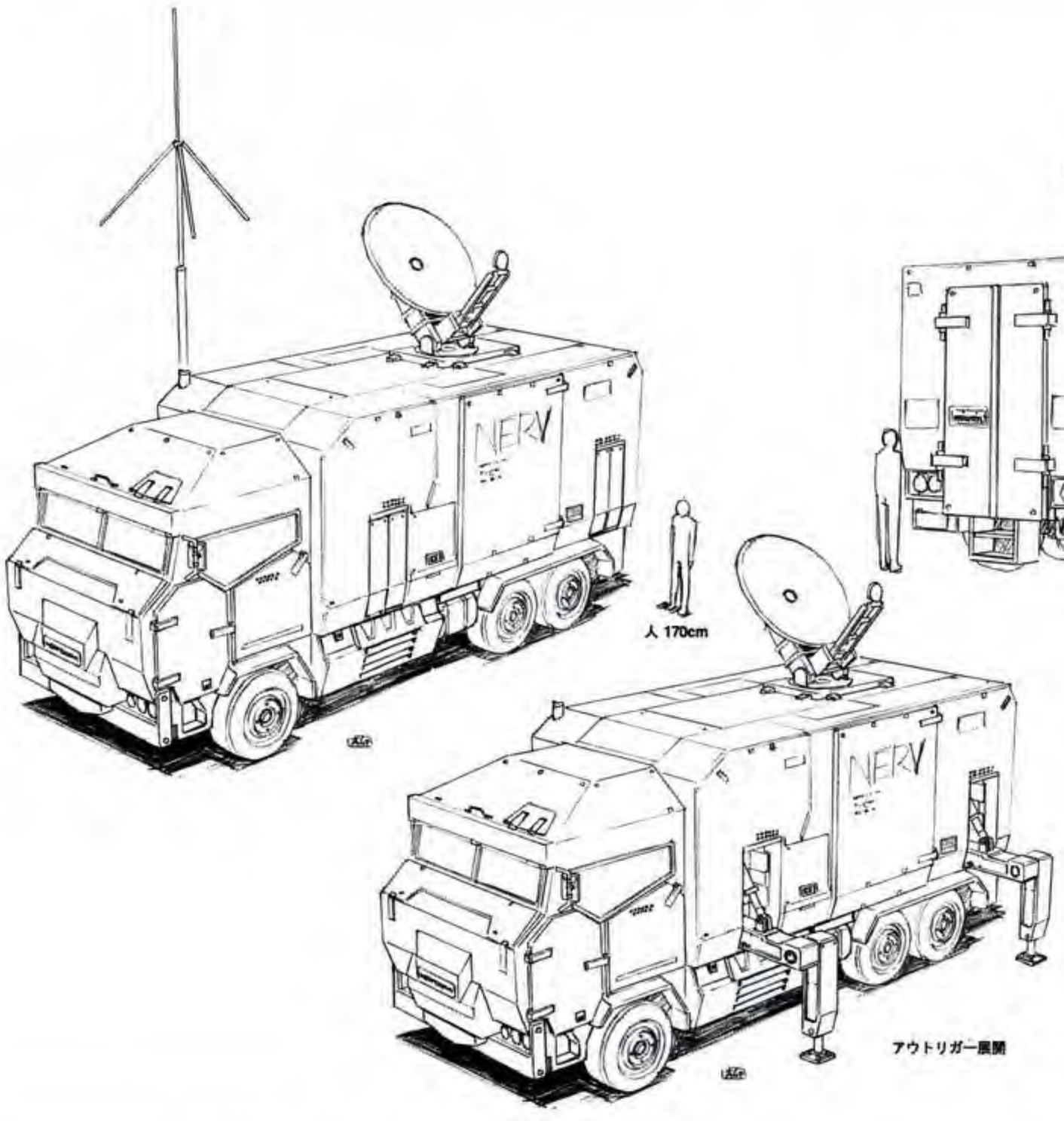


聖獣テンカイウルフ

テンカイドラゴンと同様の、CG用ディテールアップ作業を担当しました。テンカイナイト最後のお仕事です。

ヱヴァンゲリヲン新劇場版：序

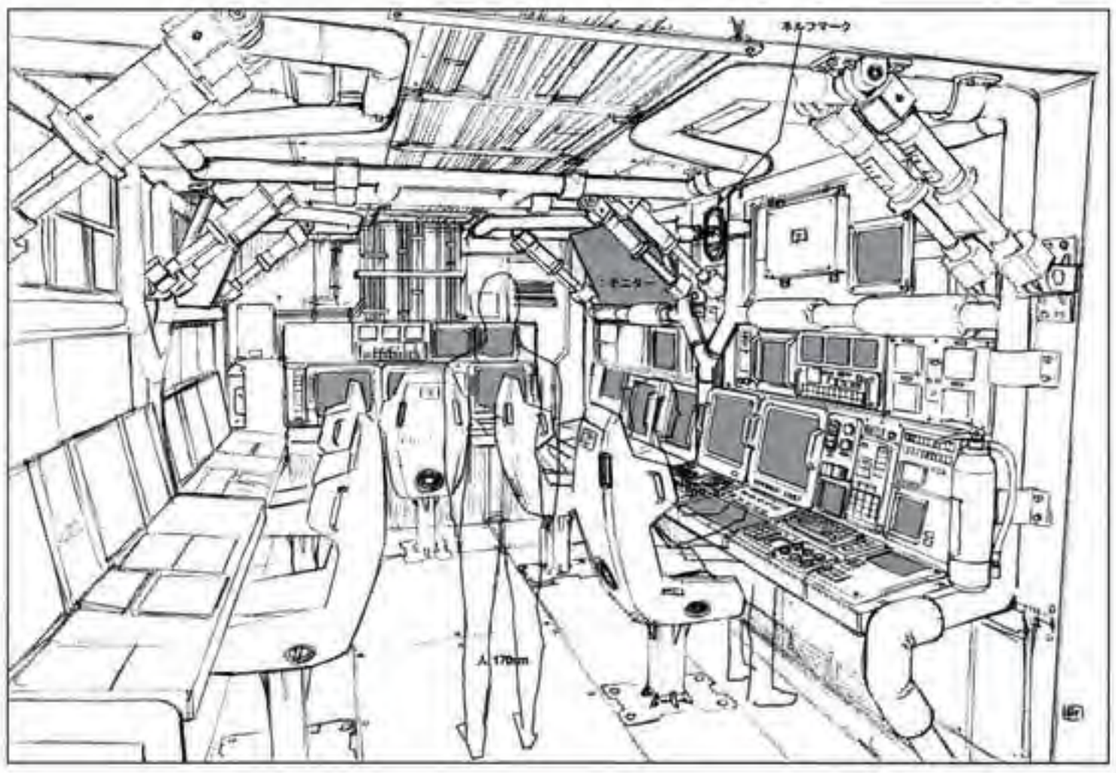
「ヱヴァンゲリヲン新劇場版」シリーズの第一作。
2007年に公開された。

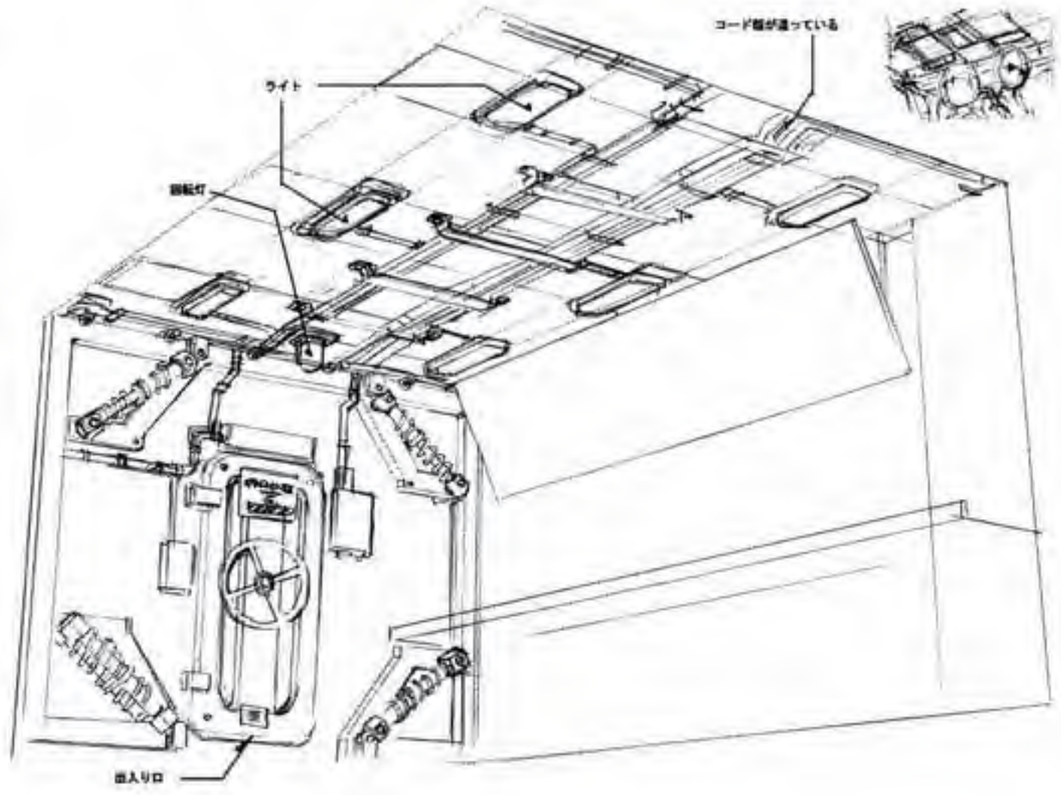


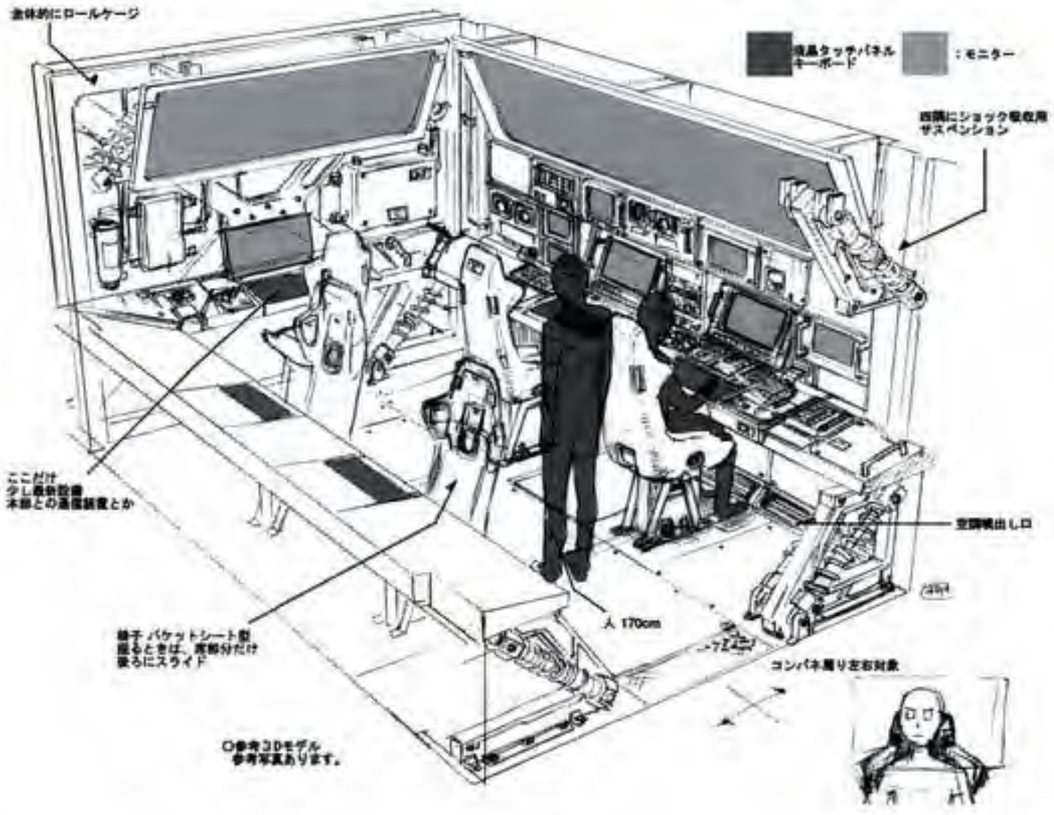
14式移動現場指揮通信車
(EVA 直轄部隊配備車)

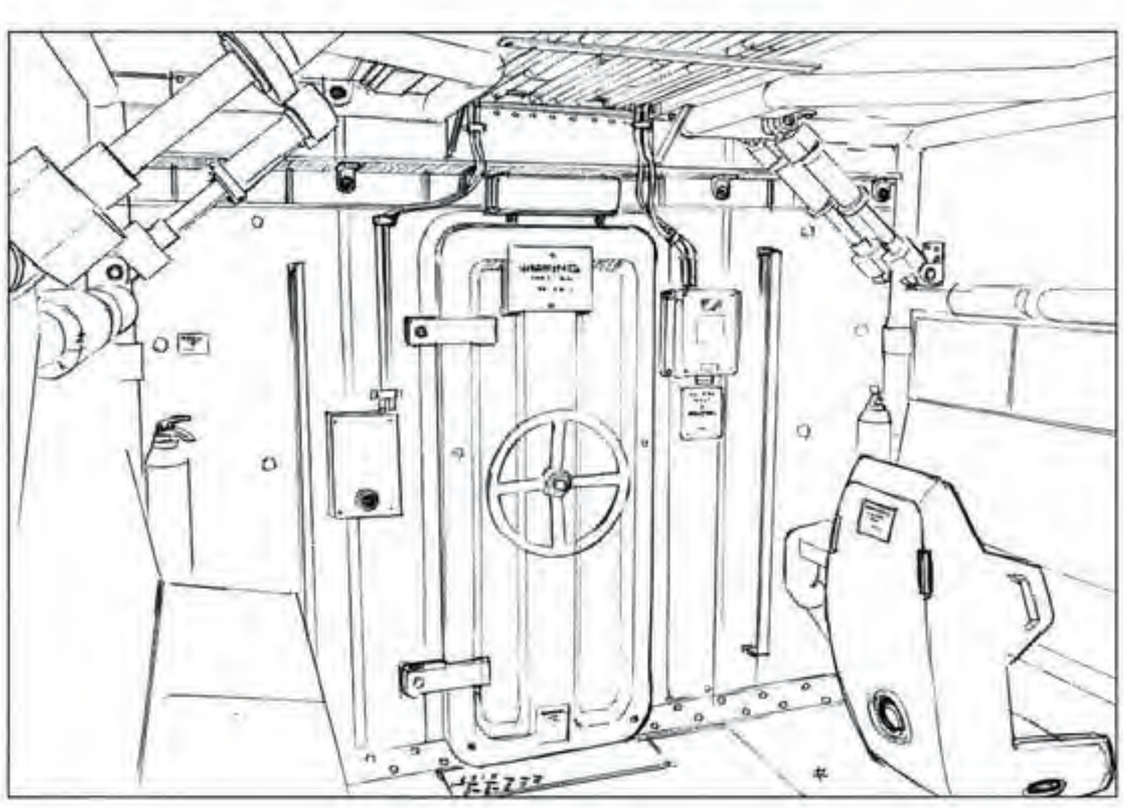
Type 14 Mobile Command Post (Eva Command Cars)

ヤシマ作戦で葛城ミサトが指揮をする車両です。劇場作品ということで密度ある内部を目指しました。フィルムを観たら、設定からさらに要素が増えてカッコいい画面になっていました。









GENRE3

HOBBY

フレームアームズ

コトブキヤによるオリジナルロボットのプラモデルシリーズ。中核となる共通素体（フレーム）に外装（アーマー）を装着し、その組み合わせによりバリエーション豊かなロボットをデザインできる。

プラモデル『SA-16 スティレット』販促用イラスト

Finish CG work：島田フミカネ

マスク ver

フレームアーキテクト TYPE001
Frome Architect TYPE001

さまざまなロボット（プラモデル）のフレームになるので、可動重視、汎用性重視でデザイン。その一方で、一部に装甲や量産機な頭部を付けるとキャラクターになり得るものを目指しました。頭部は2案提出したら、両方商品に入っていました（笑）。

SA-16 スティレット
SA-16 Stylet

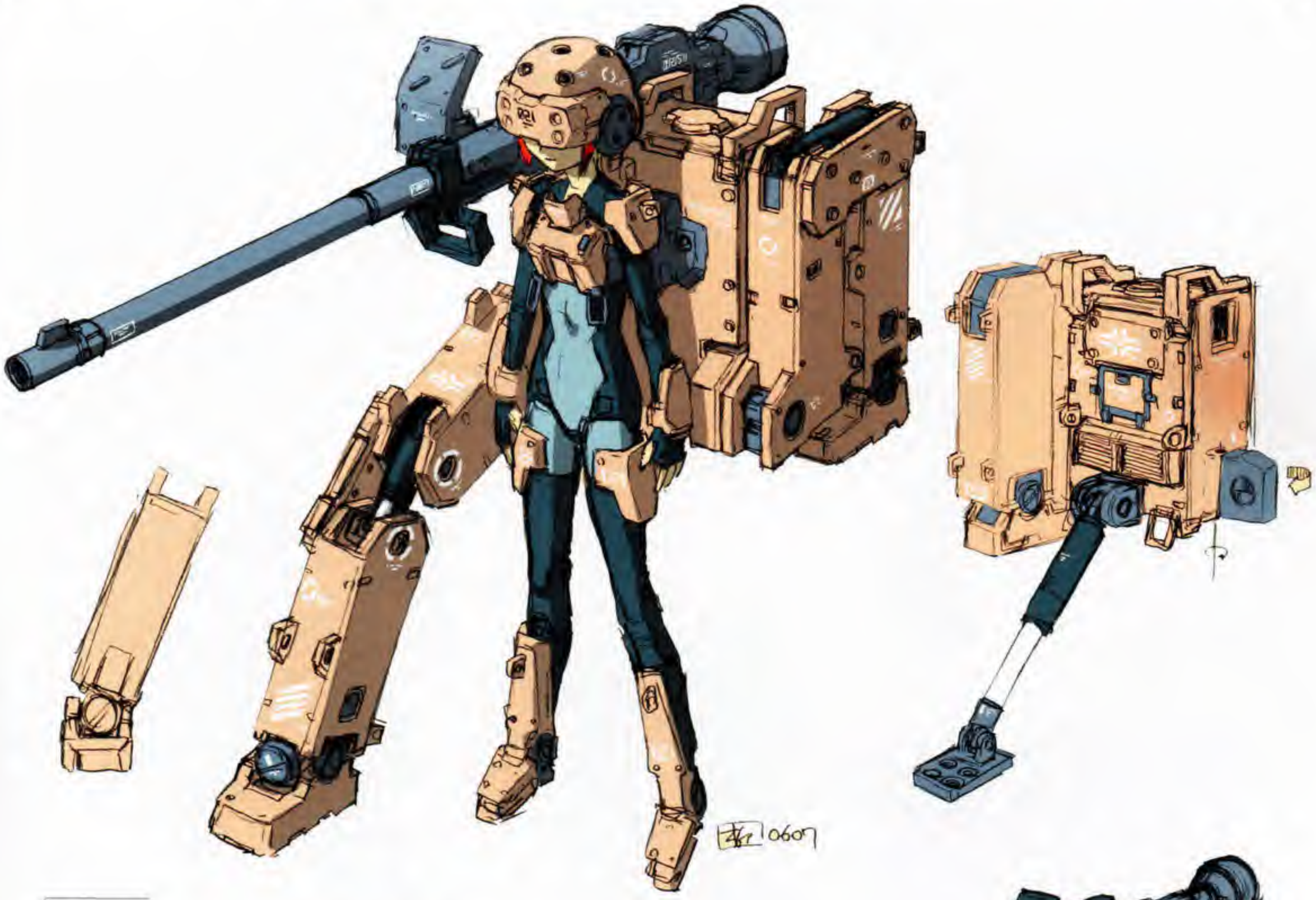
オリジナルのメカで、しかもプラモデルなので、改造していろいろなバリエーションをつくれそうなモチーフとして、自衛隊に配備されている戦闘機をモチーフにしました。戦闘機は、色やマーキング、一部パーツの変更などが、基地や時代によって微妙に違うだけなんですが、その微妙さを反映するだけでも楽しいものになればと。ロボットは架空のものとはいえ、どこか現実とリンクしているとうれしかったりもします。

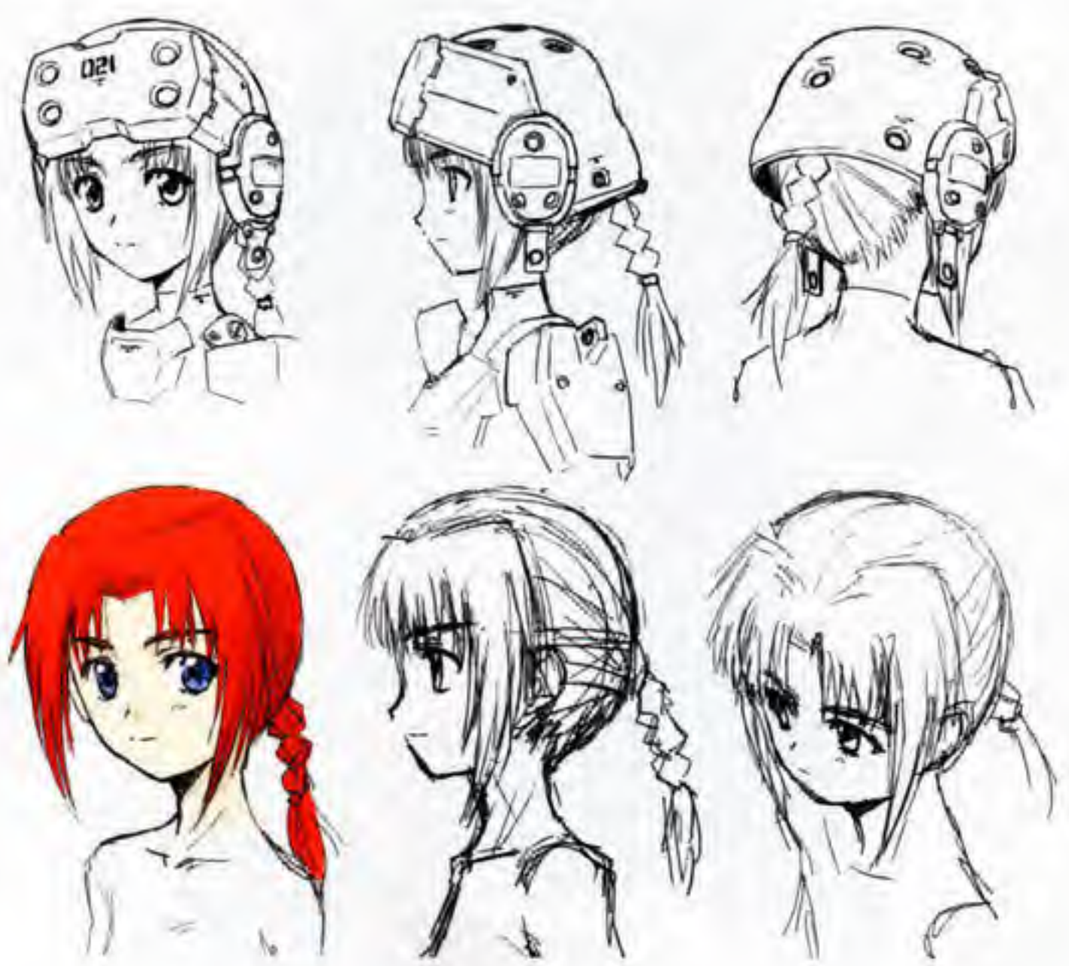
三二式一型 轟雷
Type 32-1 Gourai

デザインした当時、自衛隊への配備が噂された試作戦車がモチーフです。後日、イベントで本物に触れることができ、外からでも重厚感と技術の集合体感が伝わってきて、すごく本物っぽいものに仕上がったなとうれしかったです。

武装神姫

KONAMIから発売されたアクションフィギュアシリーズ。神姫と呼ばれるフィギュアロボをオーナーが武装させ、戦わせるというコンセプトの下、高いカスタマイズ性とバリエーション豊富な商品ラインアップで人気を博している。





武装神姫 EX ウェポンセット フォートブラッグ

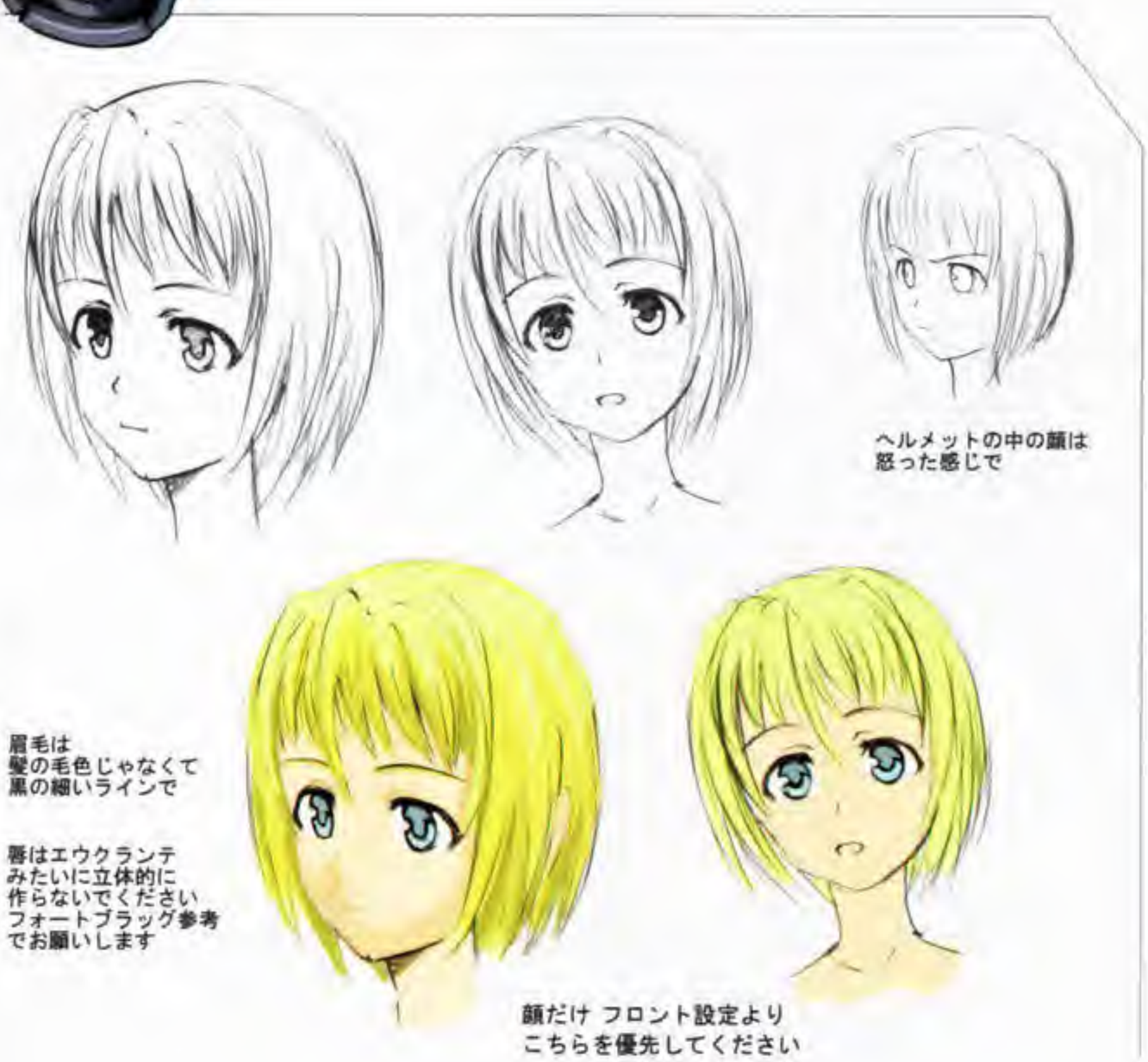
『METAL GEAR SOLID 4 GUNS OF THE PATRIOTS』の一週間ぐらい前にいただいたお仕事です。ほぼ同時に別ラインでKONAMIさんからお仕事をいただいたことになり、驚きました。
このフォートブラッグは、武装神姫の中でも初期のほうで、素体が入っておらず頭部と武装が入った商品です。上の初期稿には足首パーツがありますが、こちらはオミットされました。実は当初そばかすもあったのですが、フィギュアでの表現が難しいということでなくなりました。

武装神姫の第4弾のデザインです。それまでミリタリー色が強いものが少なかったので、得意分野でデザインさせていただきました。しかも初のキャラクターデザイン、イラストもやらせてもらい、ゲームに登場に声がついたときのうれしさはひとしおでした。「021」のナンバリングは私の誕生日からですが、バランスが気に入っているので、ことあるごとに使います。足に変形するバックパックはKONAMIさんからの提案で、玩具であることにこだわっていらっしゃいました。ユーザーによるブロック玩具的遊びが流行った時は、KONAMIさんの先見の明に感服しました。

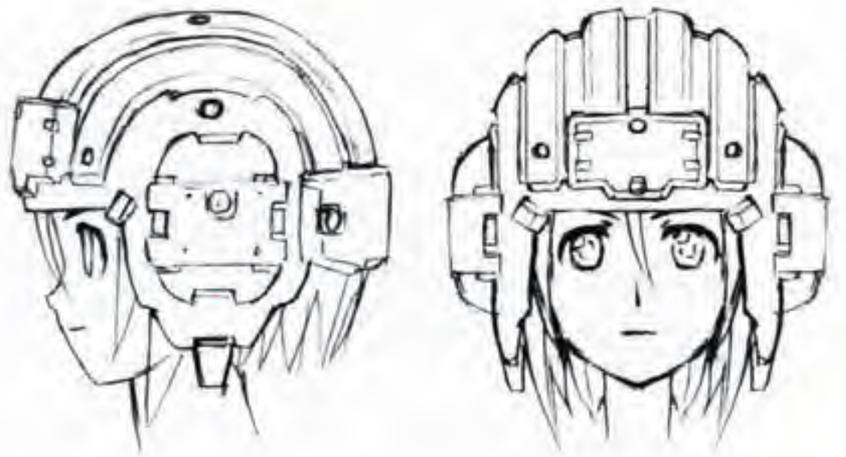
武装神姫 EX ウェポンセット Plus ゼルノグラード

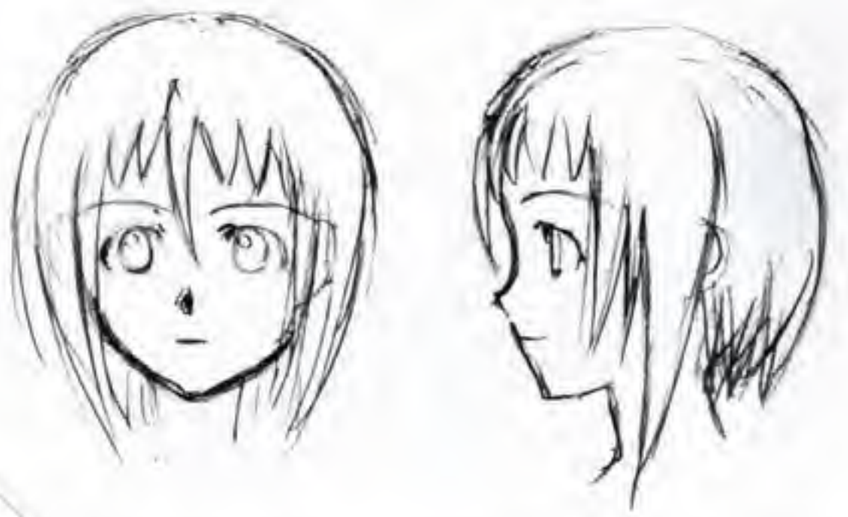
こちらもデザインは武装と頭部なんですが、素体が付属するセットでした。フォートブラッグでできなかったこと、反省した点を盛り込みました。フォートブラッグが米軍のイメージで、こちらはロシア軍のイメージ。名前もそれぞれの軍事基地がある地名をつけました。アニメ版にも登場しました。自身のキャラクターがアニメーションするのは最初で最後な気がしています(笑)。パッケージイラストの彩色は島田フミカネ氏にお願いしました。

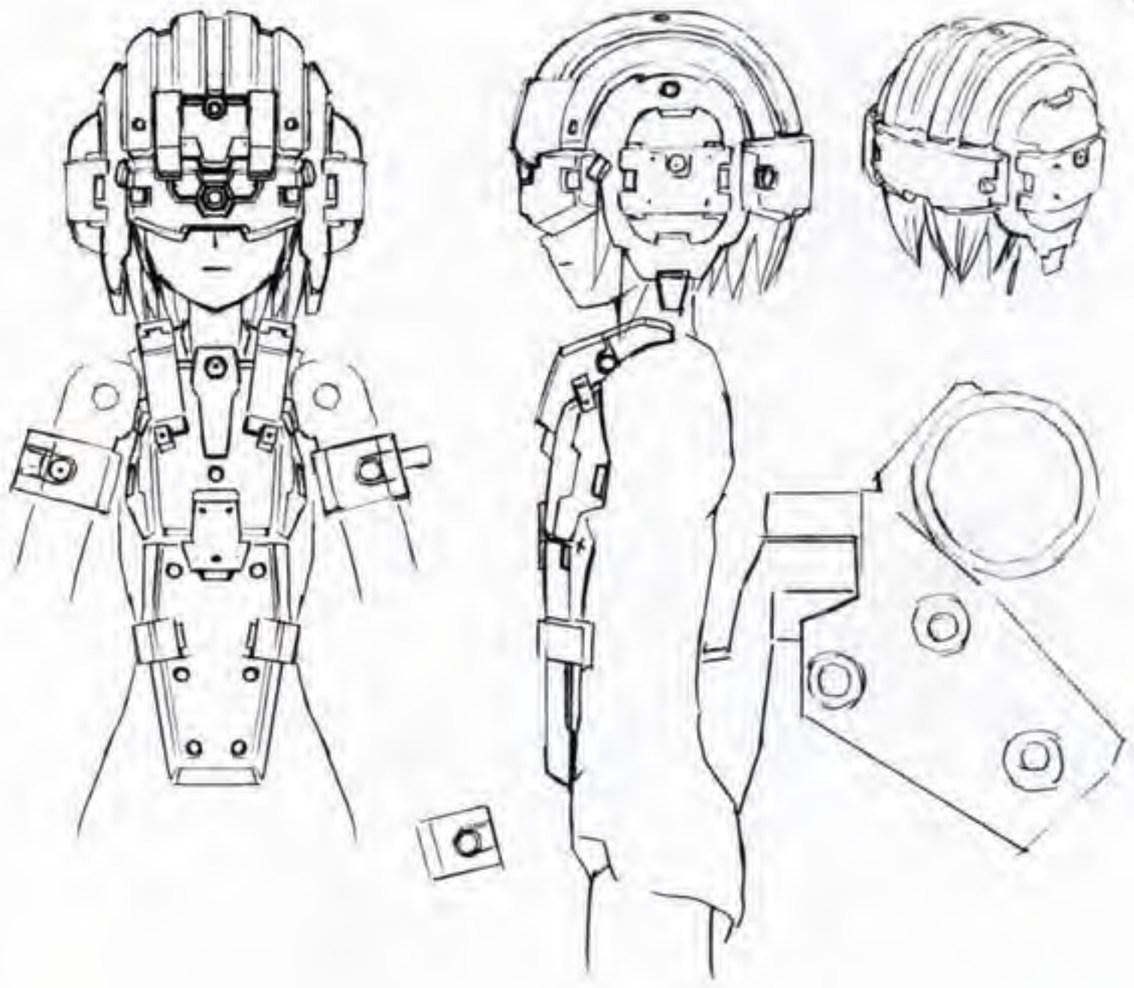
CG work：島田フミカネ



CG work：島田フミカネ





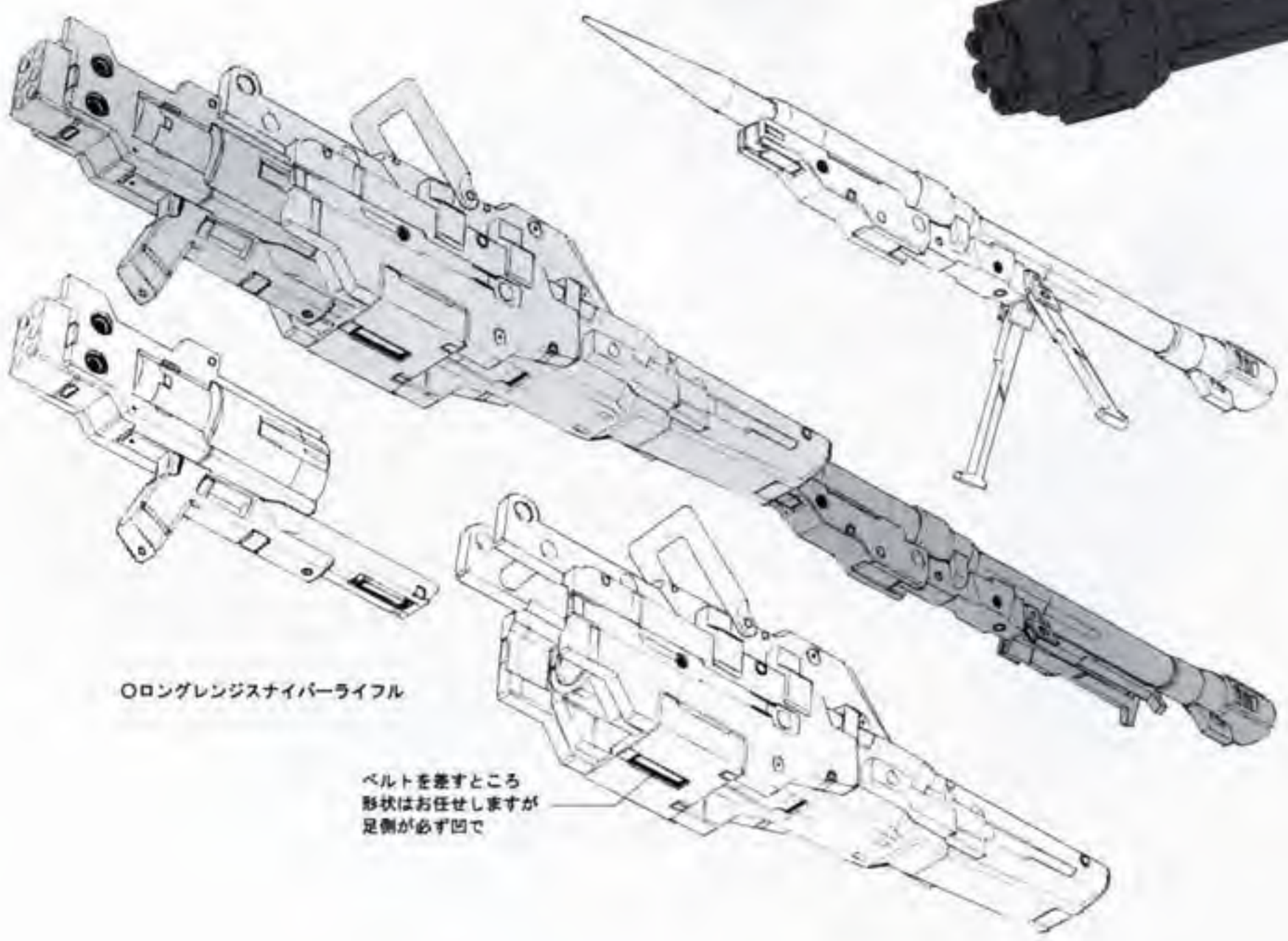


○ショットガン

太ももガード省略

○ロングレンジスナイパーライフル

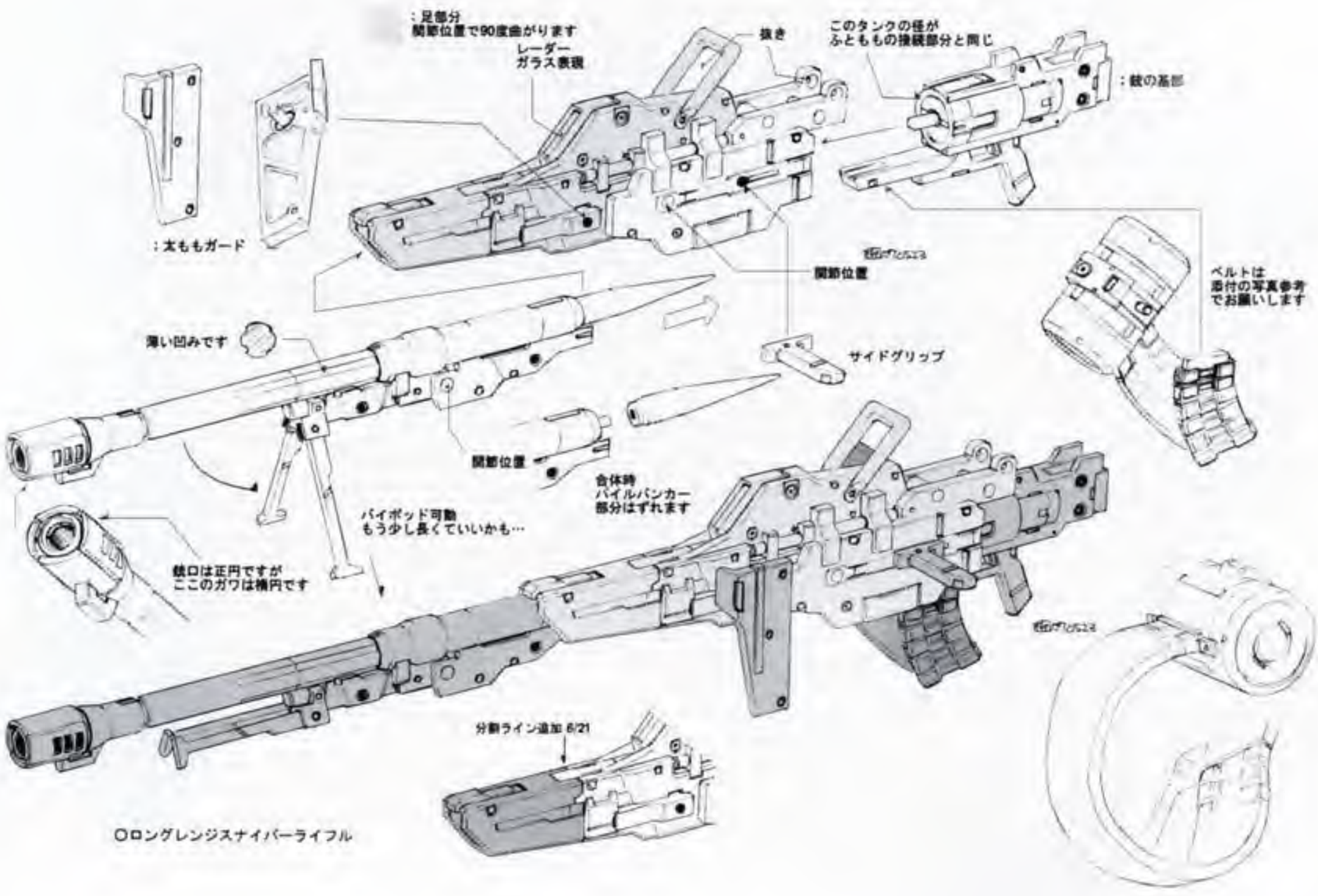
○ガトリング



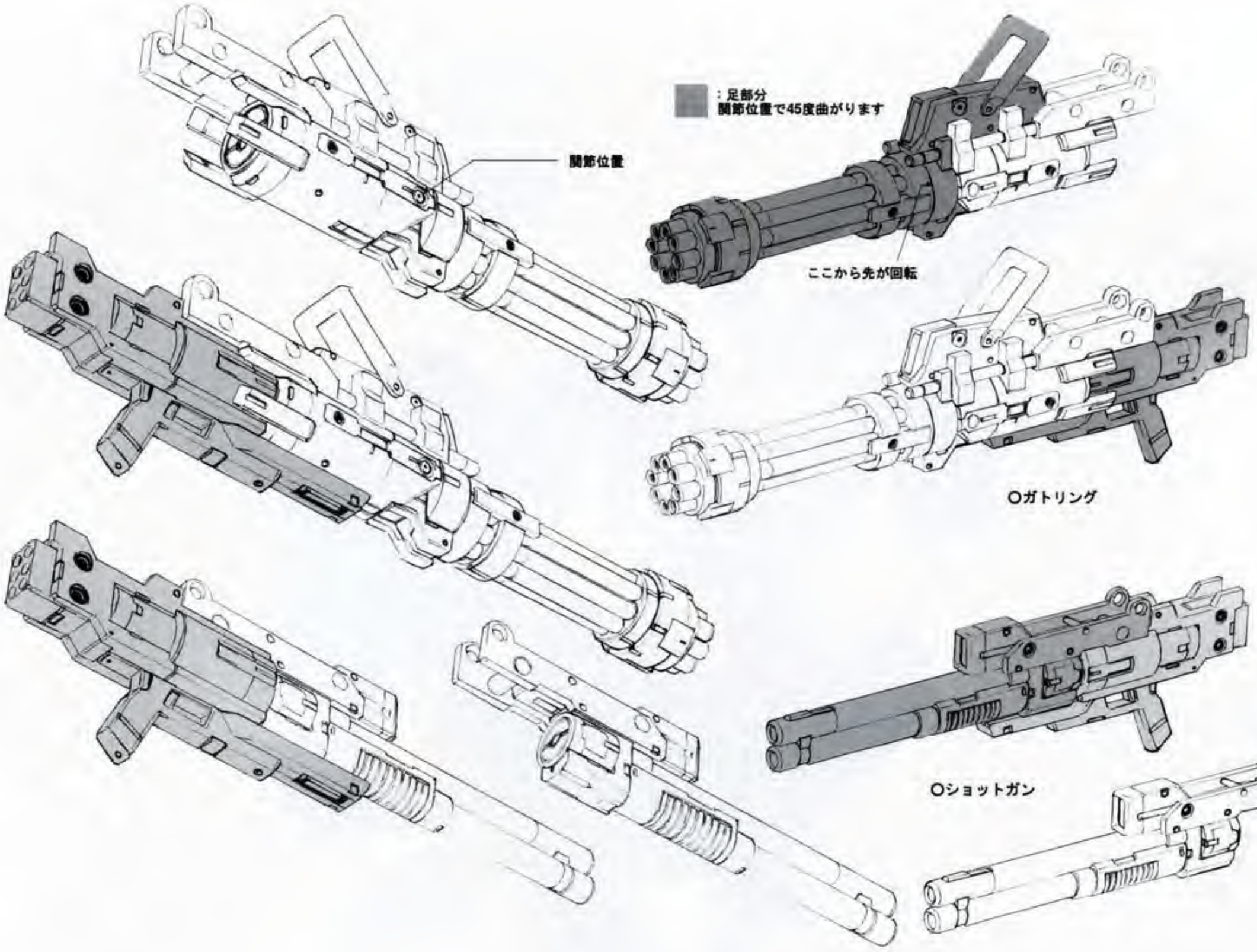
○ロングレンジスナイパーライフル

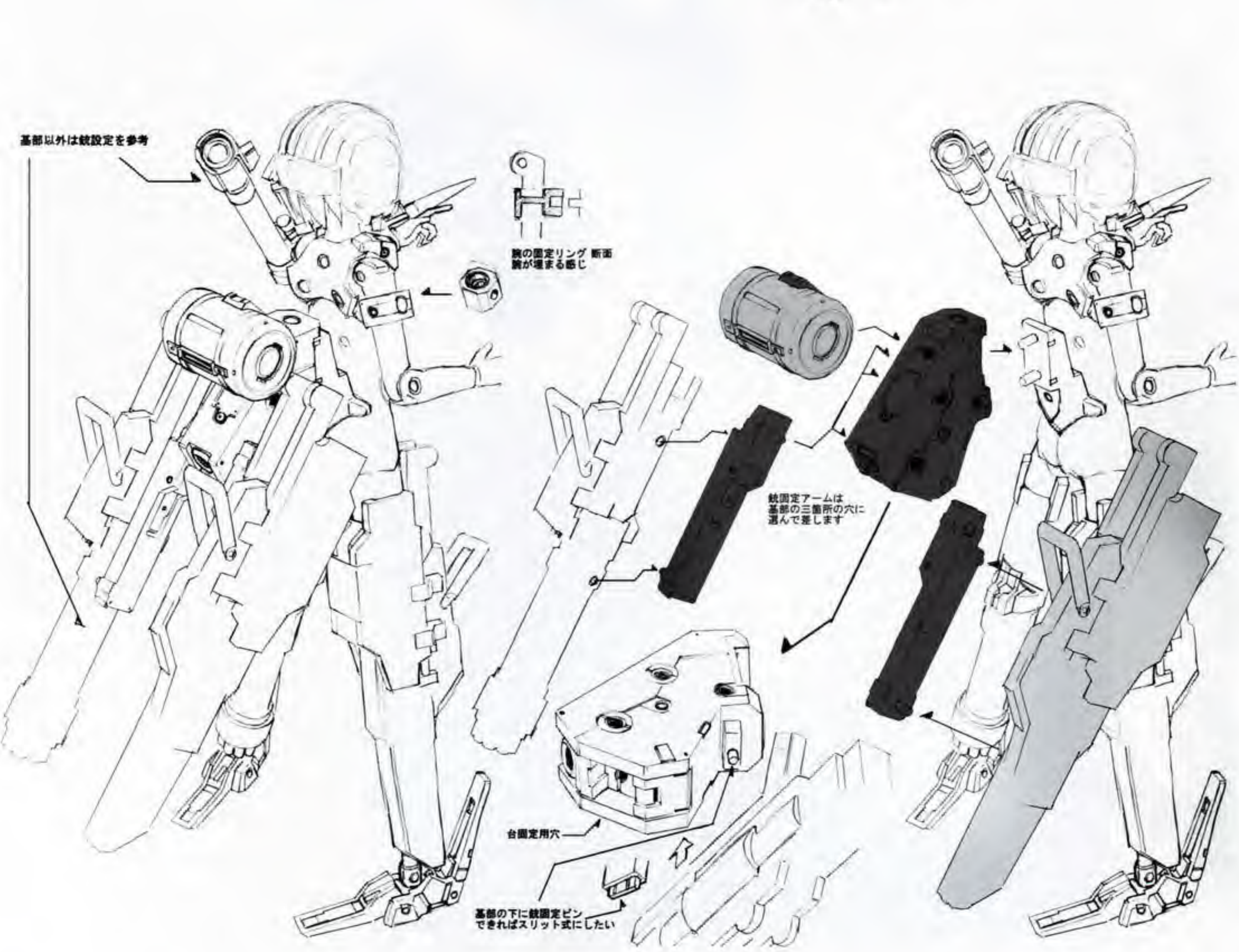
ベルトを差すところ
形状はお任せしますが
足側が必ず凹で

巨大なライフルとしてはもちろん、バラバラにしてさまざまな武器としても使用可能です。銃身がメカ脚になったりもします。発注時の打ち合わせでアイデアを出し、その場で大ラフを描いてOKをいただきました。フォートブラッグのお仕事の後、頭の中でいろいろと考えていたのが実を結んだようです。



○ロングレンジスナイパーライフル


関節位置
：足部分
関節位置で45度曲がります
ここから先が回転
○ガトリング
○ショットガン


基部以外は銃設定を参考
腕の固定リング 断面
腕が填まる感じ
銃固定アームは
基部の三箇所の穴に
選んで差します
台固定用穴
基部の下に銃固定ピン
できればスリット式にしたい

武装神姫 フォートブラッグ ダスク

リペイント版で、ここでようやく素体マーキングをデザインできました。ヘルメットを外した頭部も付きました。ナイフと銃器が集合し、一体化します。カラーイメージは特殊部隊で、追加武器もそのイメージで決めました。武器ついでに靴を履かせました。地味ですが、ノーマル時は他のキャラクターの靴を履かせていたので、うれしいポイントです。

ARMY

CAUTION ARMY

FORTBRAGG

FORT&BRAGG

ゼルノ新シールドにシールド・ライトライフルが
合体出来ます。
注）ディティール入っていません。

接続参考
注）ディティール入っておりません
バランスのみ参考

シールド・ライトライフル
腰にも付きます

○シールド・ライトライフル

○基部となる小銃

○ビックナイフ

○ビックナイフ

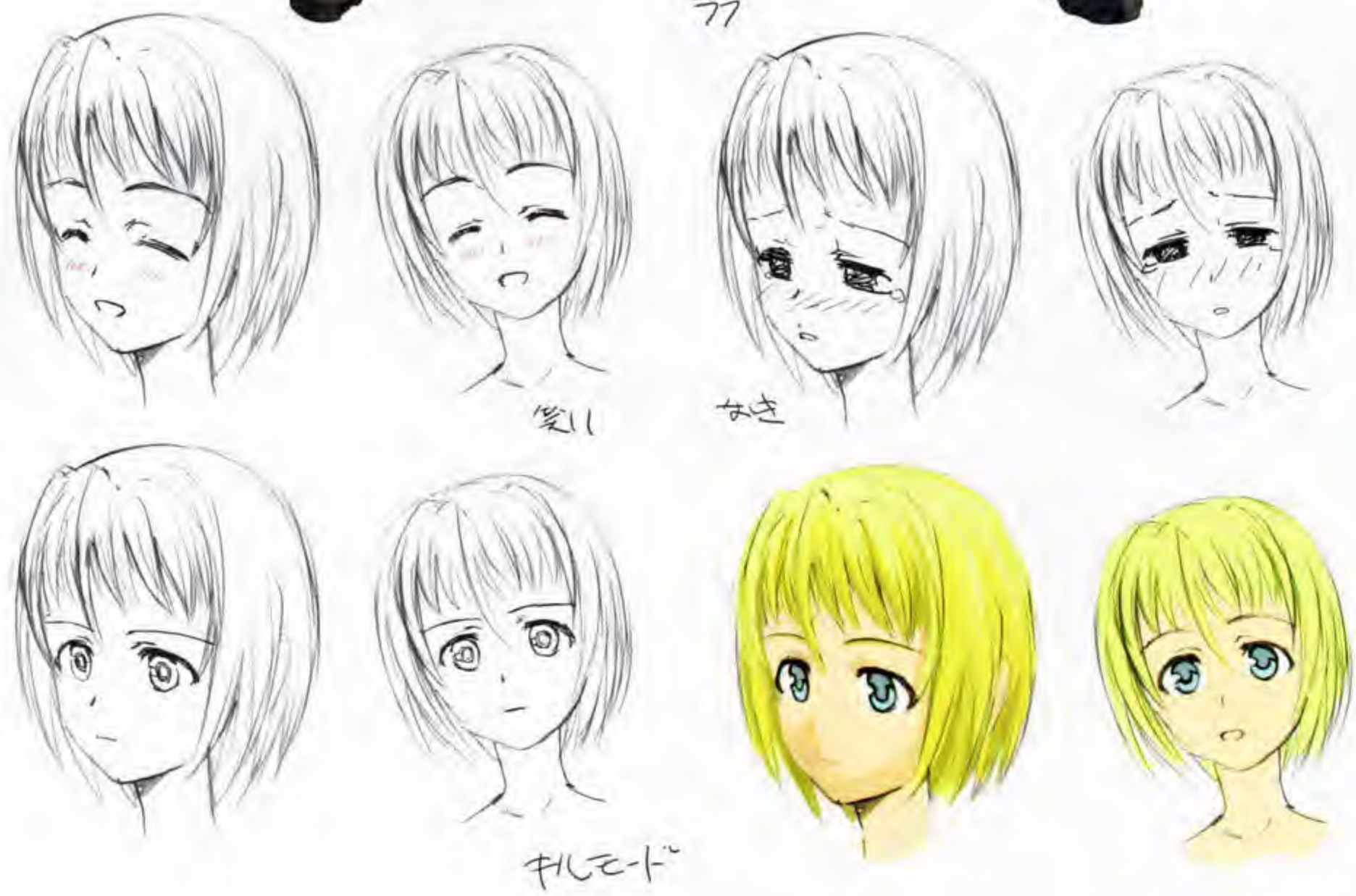
○シールド・ライトライフル

○基部となる小銃

背中のメカ足に付いている
武器を展開板と同じもの

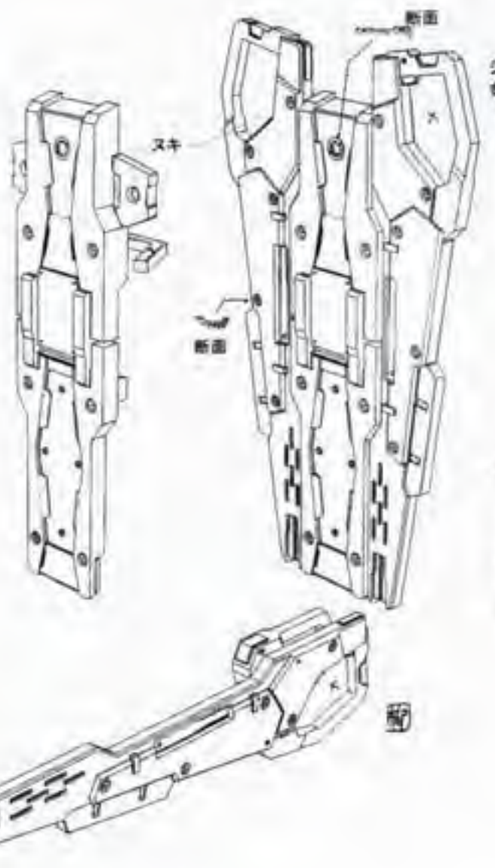
武装神姫 ゼルノグラード ベリク

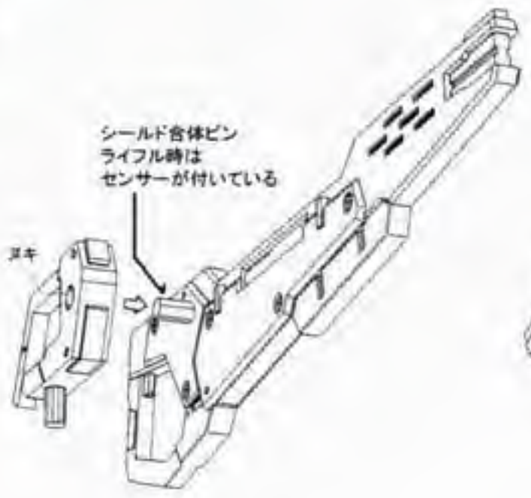
こちらもリペイント版。ノーマルカラー版には各所に小さな装甲がついていたので、そこを膨らませて、装甲の一部がシールドにもライフルにもなるギミックを考えました。分離したライフル、シールドは装甲としてボディにも接続できるようにしました。

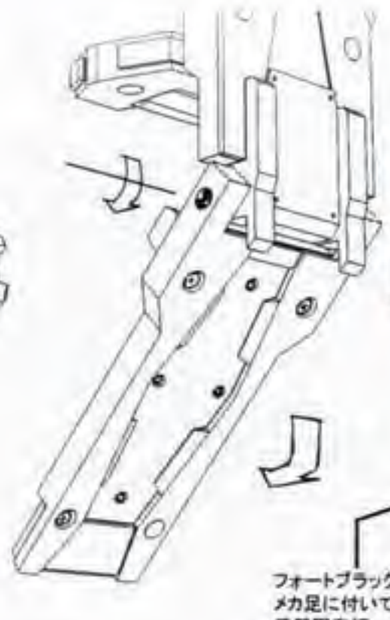


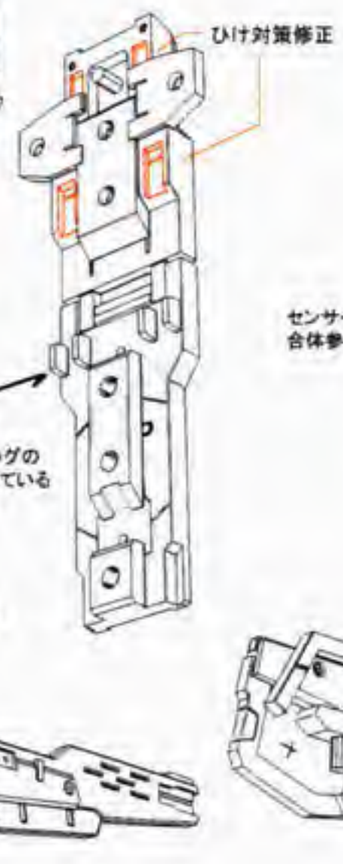
接続参考
注）ディティール入っておりません
バランスのみ参考

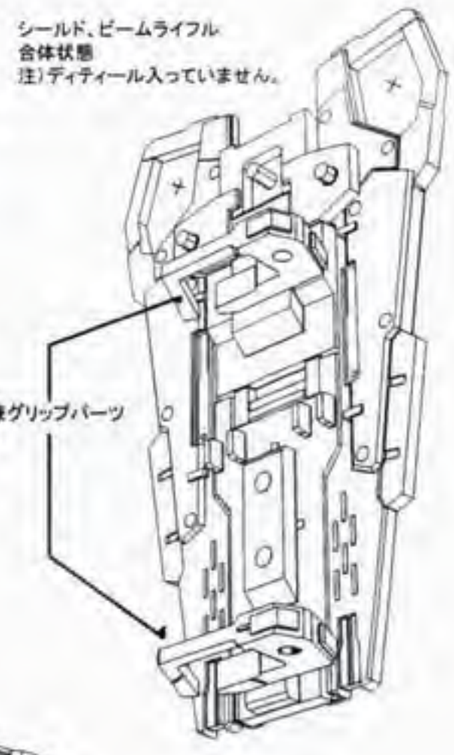
上前側ピン
シールド、一番上の穴に接続
グリップをシールドに

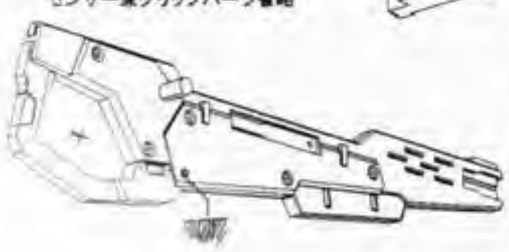

断面
シールド、ビームライフル
合体状態
ヌキ
断面

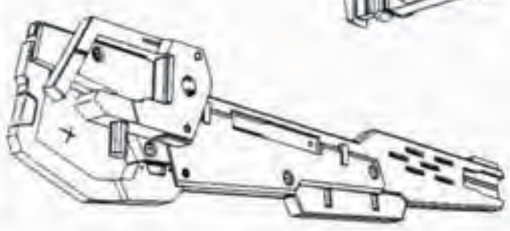

シールド合体ピン
ライフル時は
センサーが付いている
ヌキ

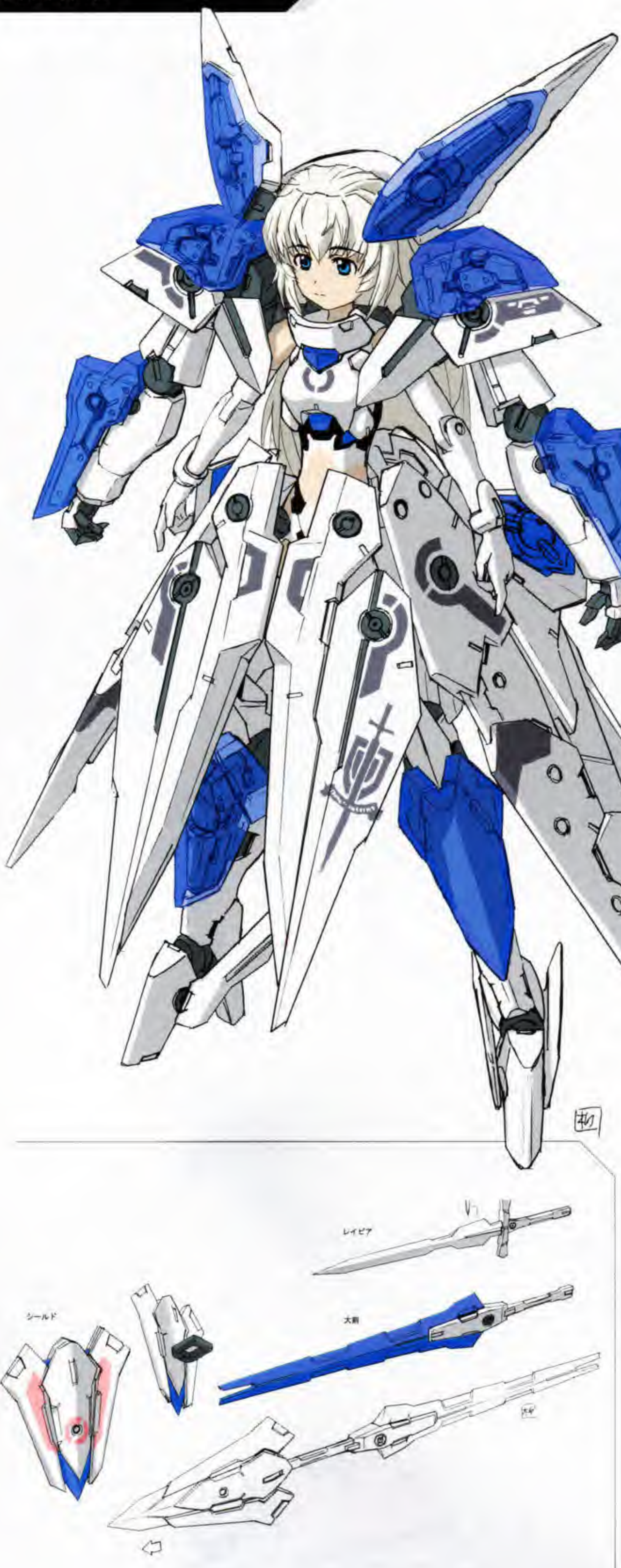



ひけ対策修正
フォートブラッグの
メカ足に付いている
武器固定板


シールド、ビームライフル
合体状態
注）ディティール入っていません。
センサー兼グリップパーツ
合体参考


センサー兼グリップパーツ省略





武装神姫 アルトレーネ

原案は電撃ホビーマガジン誌上の企画「ボクらの武装神姫」で最優秀賞に選ばれた作品です。私が武装をブラッシュアップして、キャラクター部分を羽音たらく氏が担当。左のイラストは羽音氏のキャラクター設定に合わせて、私が描いた設定画です。スカートが翼にもなるというギミックを考えましたが、玩具としての再現が難しく、担当さんと原型会社へ出向いて検討しました。この辺りからクリアーパーツを使ってデザインに幅が出せるようになりました。

コンセプトデザイン：kem
素体部分デザイン：羽音たらく
メカニック部分デザイン：柳瀬敬之

：クリスタル

：クリスタル

シールド

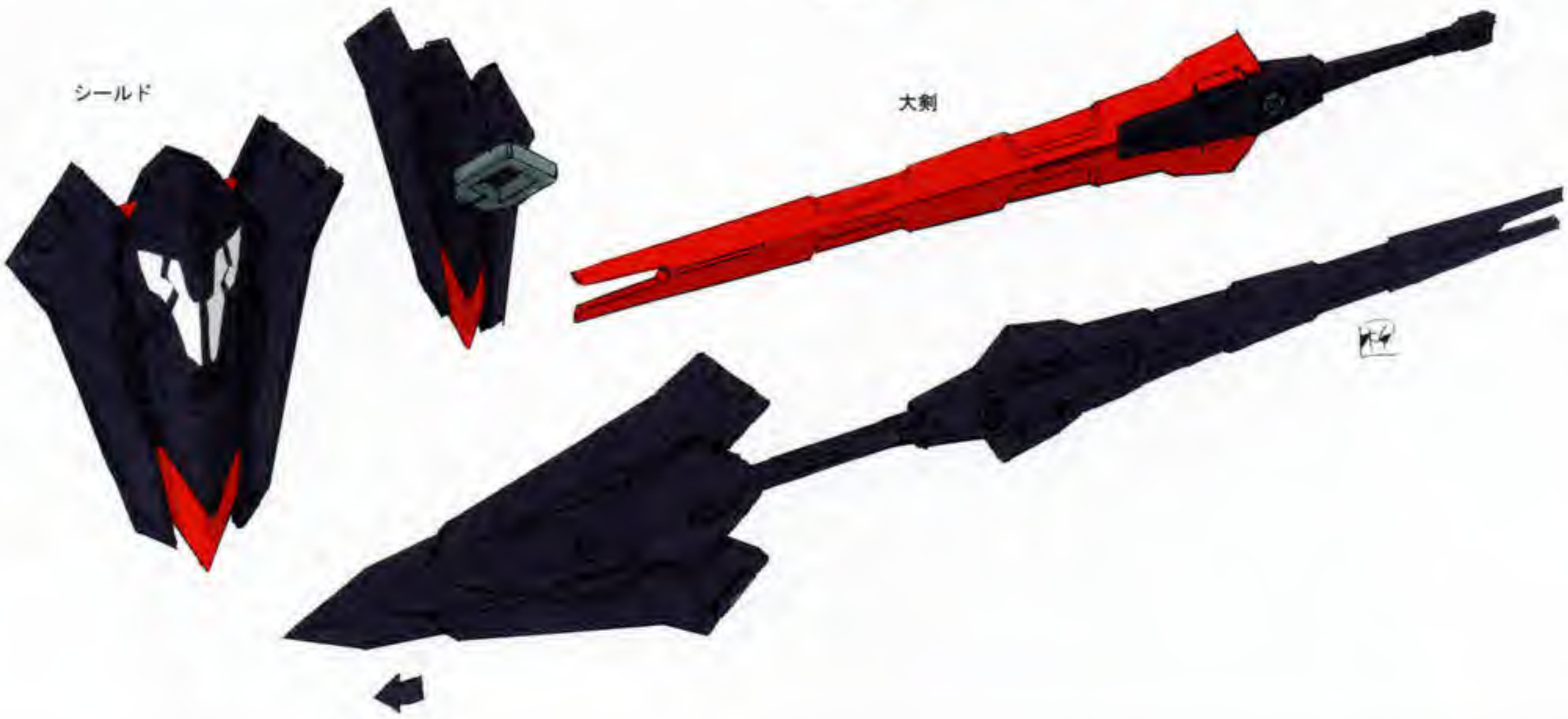
レイピア

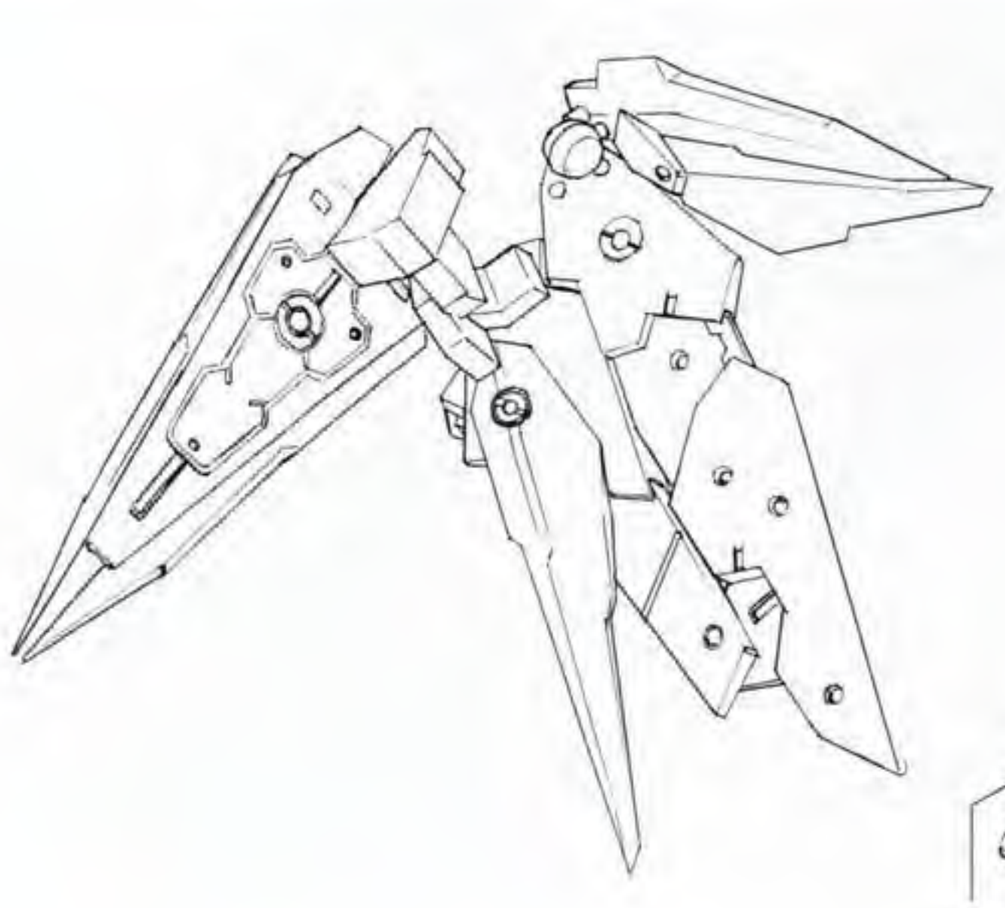
大剣

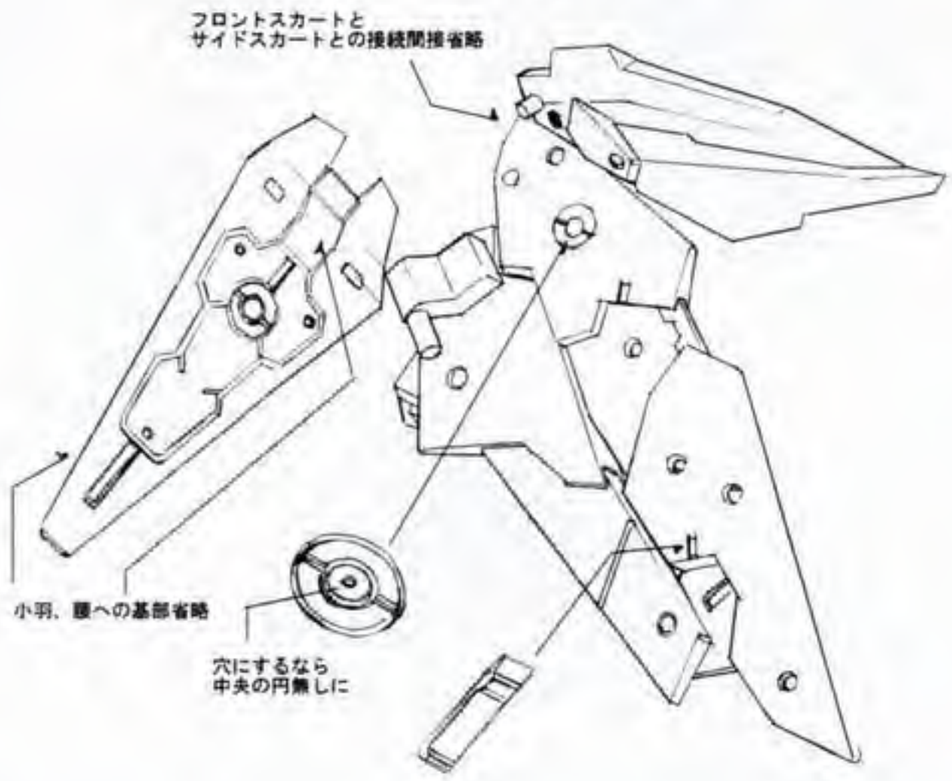
マスク上がります
：クリスタル

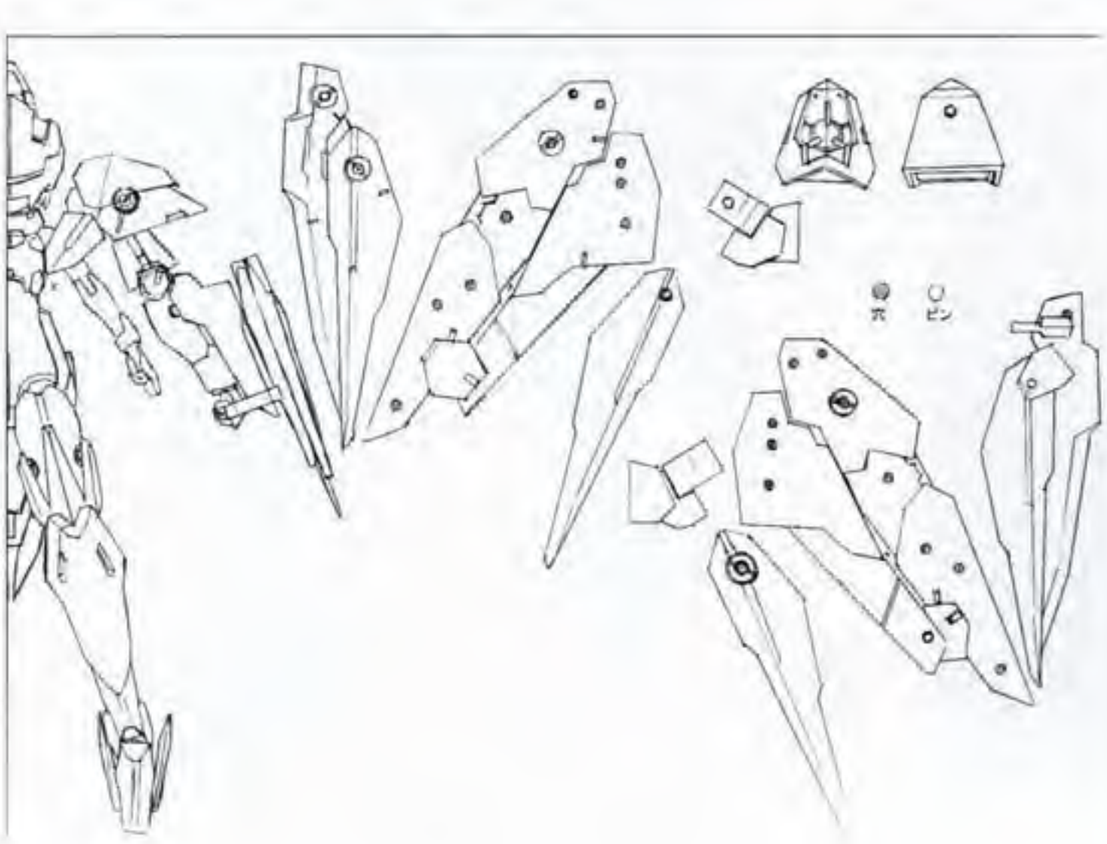
武装神姫 アルトアイネス

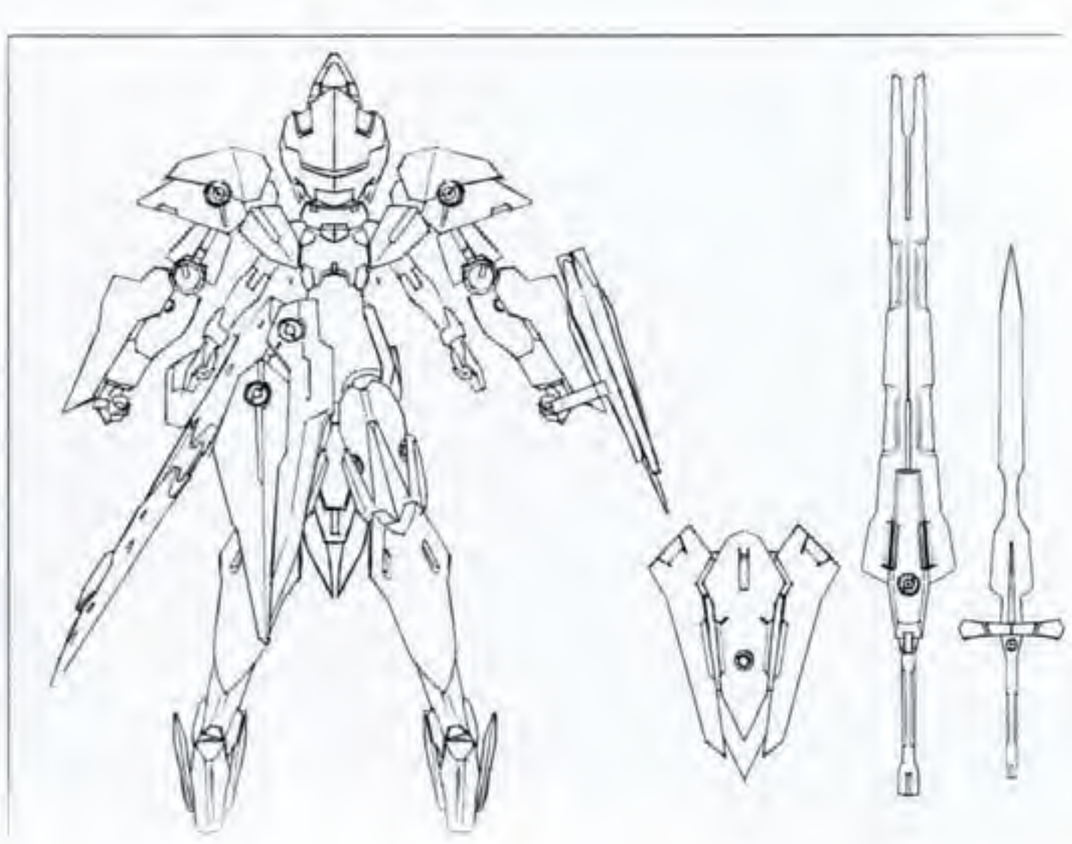
アルトレーネの妹です。武装は頭部以外同じですが、等身が低い素体を使用してます。アルトレーネのヘッドパーツは原案の形状そのままですが、こちらのヘルメットは私のデザインです。戦乙女型のイメージでデザインしました。









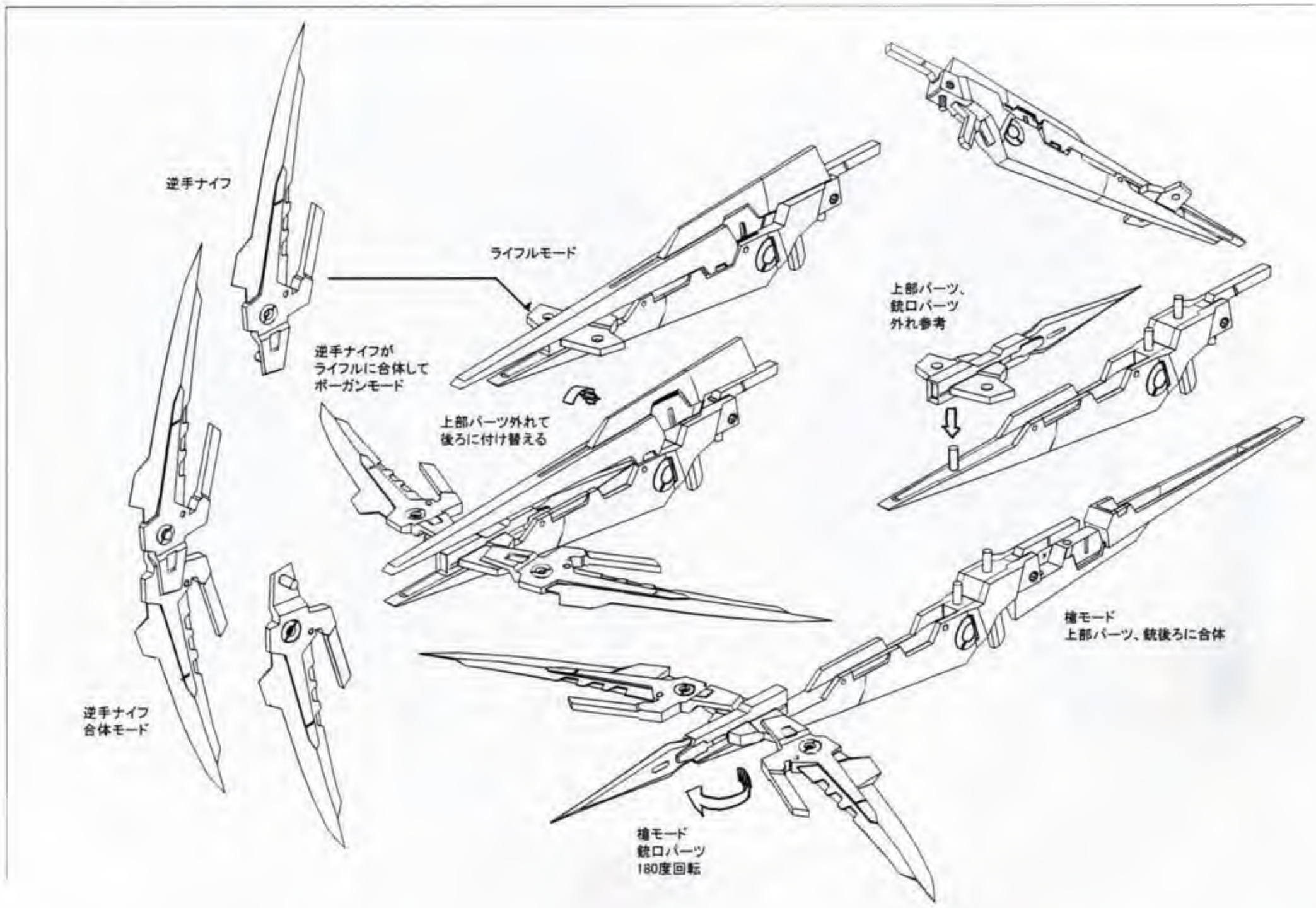


武装神姫 アルトレーネ ヴィオラ

リペイント版です。追加武器があり、マーキングもリニューアルしました。呪われた戦乙女のイメージで色彩設計をして、呪詛を受けたようなマーキングをデザインしました。付属のライフルは、「アルトアイネス ローザ」付属のダガーと変形合体して、三叉の槍になります。

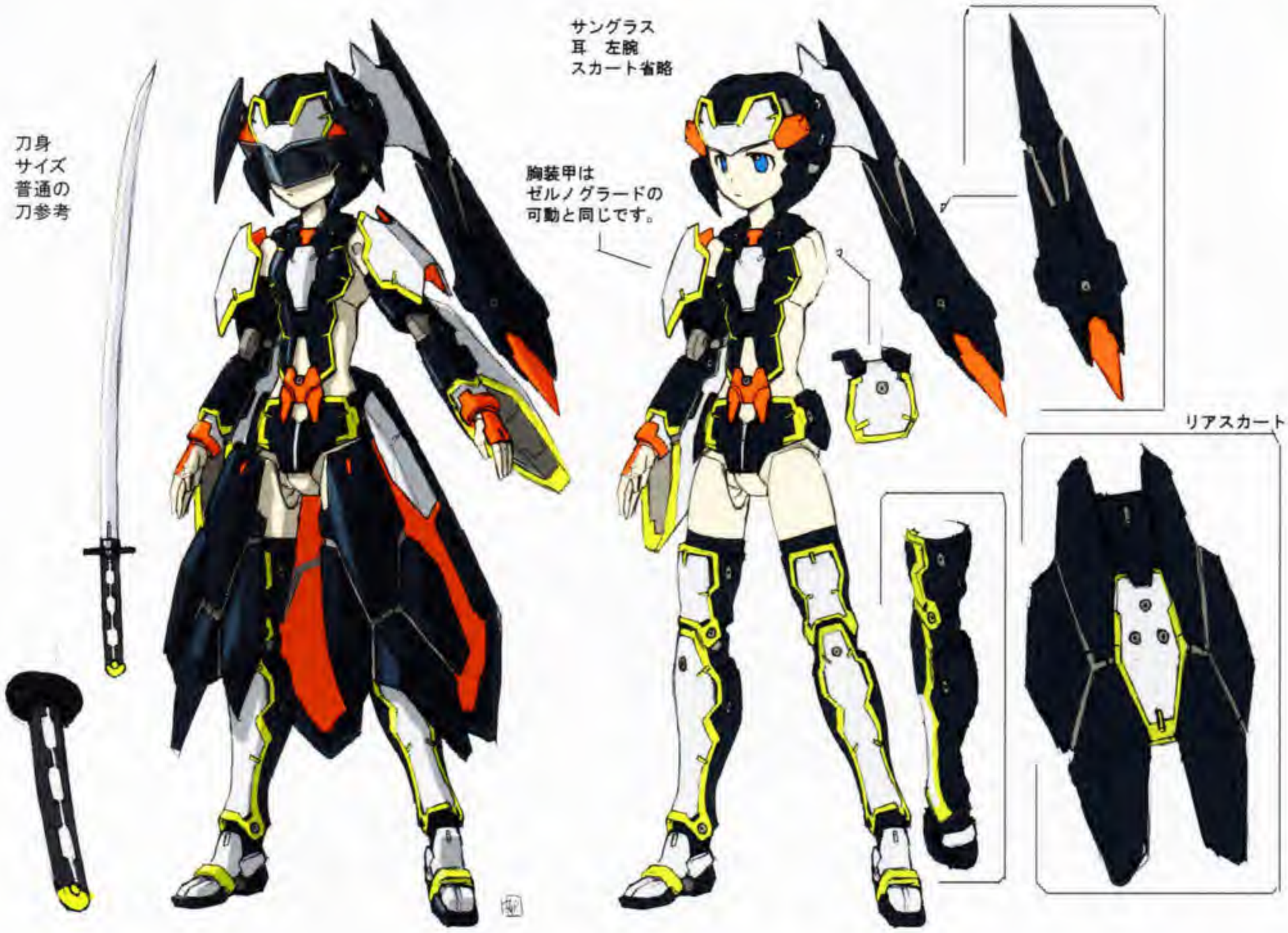
武装神姫 アルトアイネス ローザ

バラの呪いを受けたイメージです。わかりやすいのですが、新規マーキングデザインに苦労して、バラ感が強い、複雑すぎるなどで、何回も描き直しました。わかりやすいものもまた難しい、と実感。



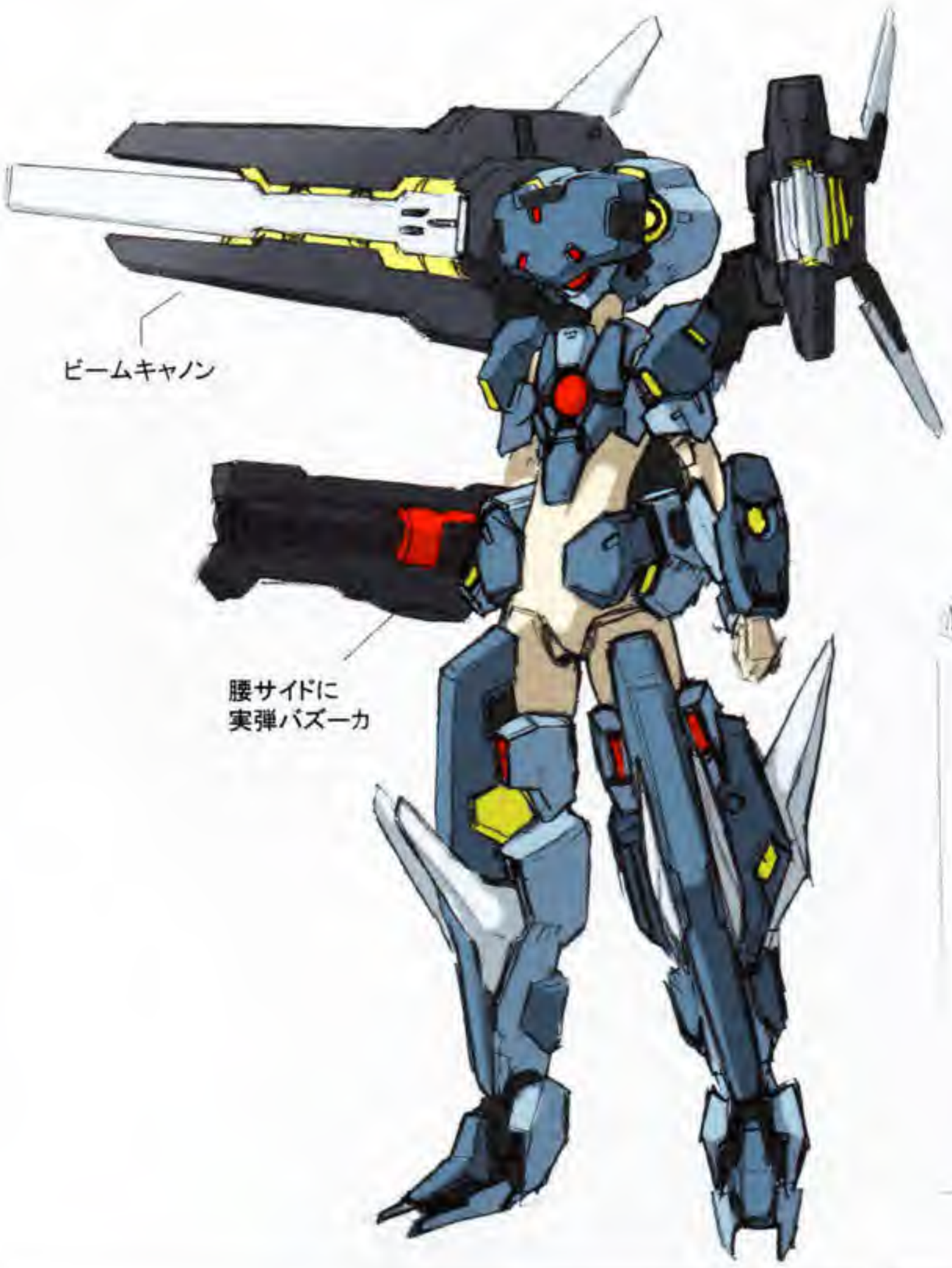
スタルクリーゲル武装セット

PSP用ゲーム『武装神姫バトルマスターズ』のダウンロードコンテンツです。ゲームなので、立体ではできなかった遊びのあるデザインができて、楽しかったです。思いっきりロボット風味で仕上げました。



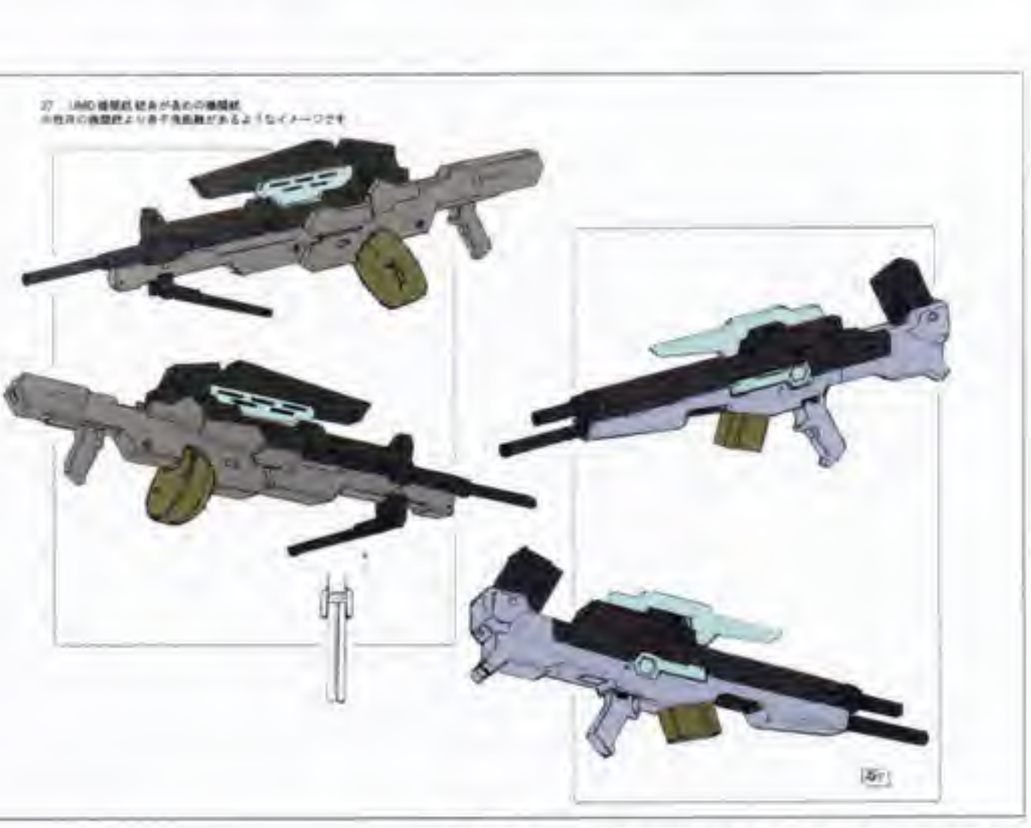
侍剣士武装セット

PSP用ゲーム『武装神姫バトルマスターズ Mk.2』のダウンロードコンテンツ。ありそうでなかった武装セットです。

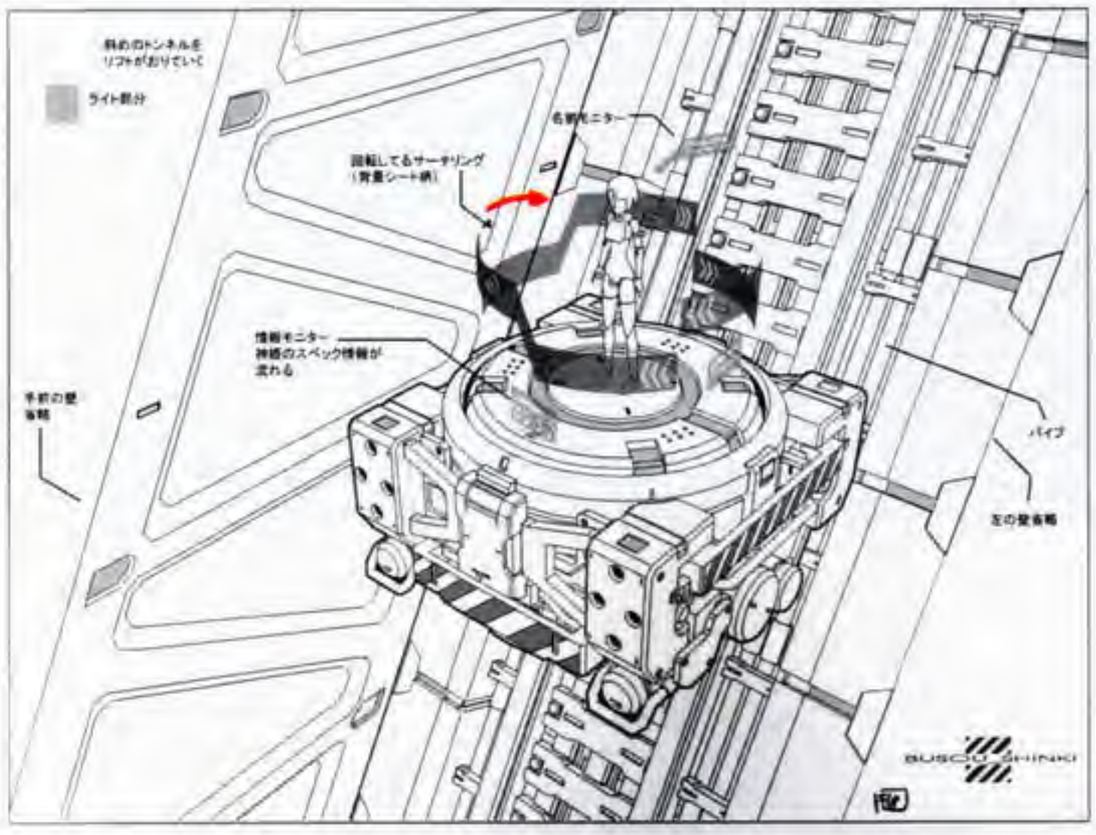


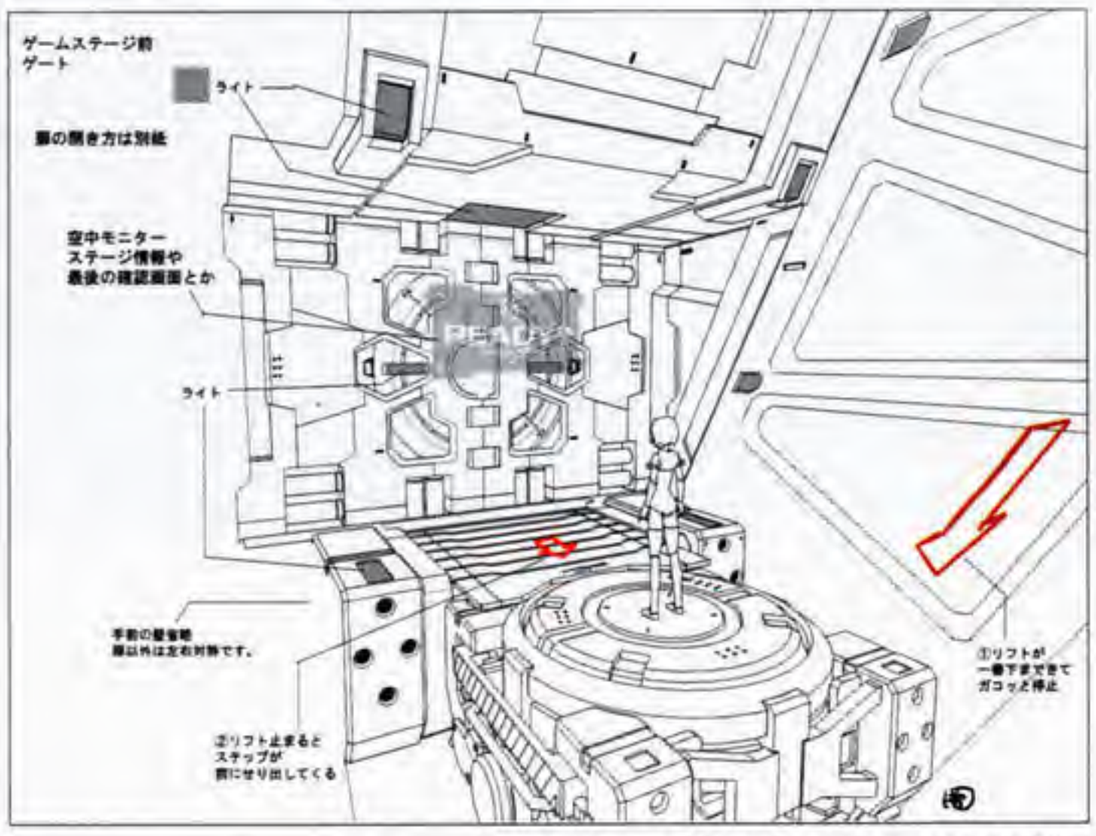
スタルクリーゲル妹型・シスターリーゲル武装セット

PSP用ゲーム『武装神姫バトルマスターズ Mk.2』のダウンロードコンテンツ。前作で好評だったスタルクリーゲルのバージョンアップ版を依頼されましたので、ちゃんと神姫っぽくしてみました。シスターリーゲルは冗談で提案した名前だったのですが、採用いただきました（笑）。

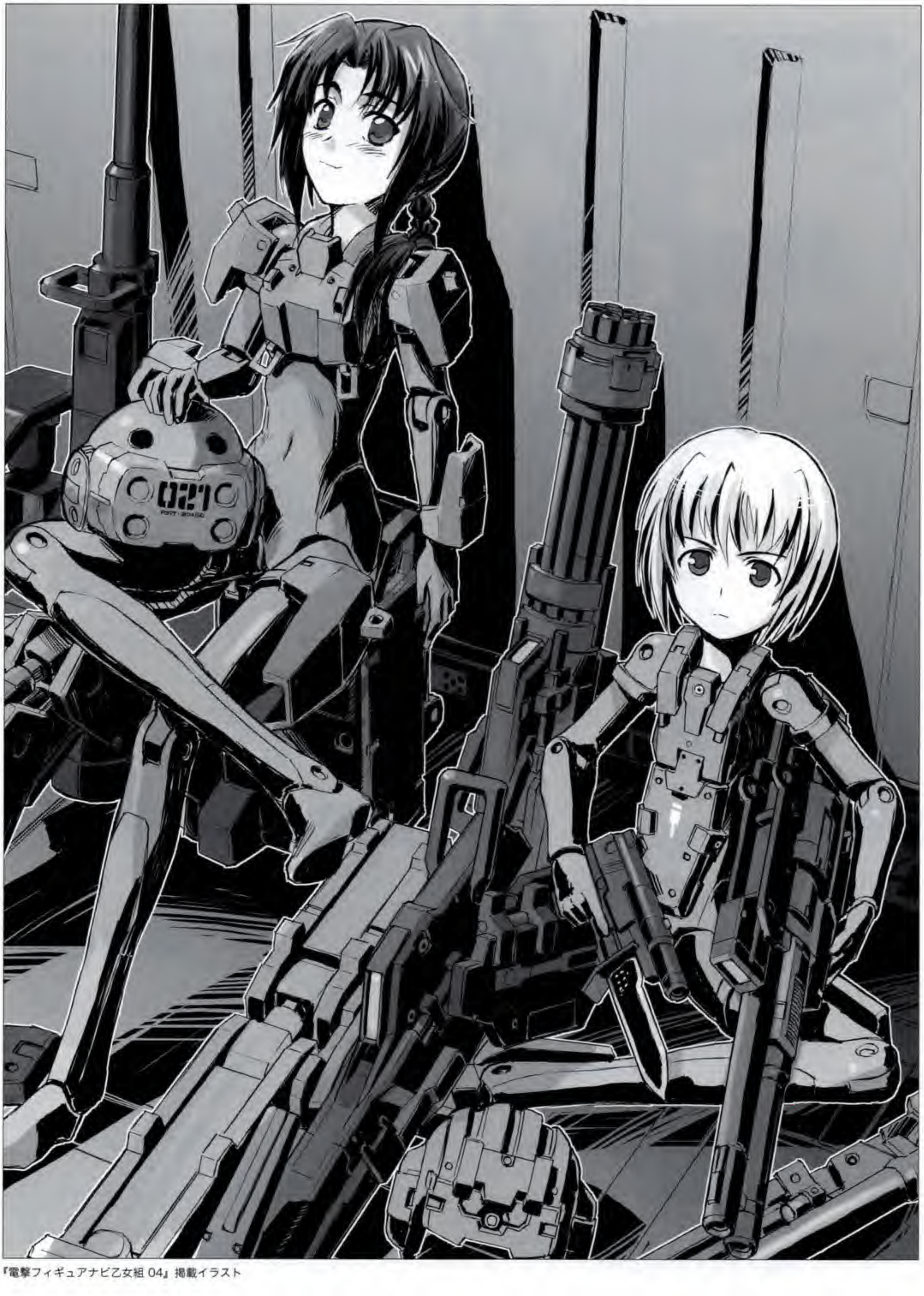


PSP用ゲーム『武装神姫バトルマスターズ』武器デザイン





アニメ『武装神姫 Moon Angel』OP用美術設定



『電撃フィギュアナビ乙女組 04』掲載イラスト

武装神姫イラストコラム連載に、一度だけ描かせていただきました。フォートブラッグとゼルノグラードの珍しい2ショットです。背にしているのは、私が当時使用していたノートパソコンなのですが、わかりづらいですね。

GENRE4

OTHER

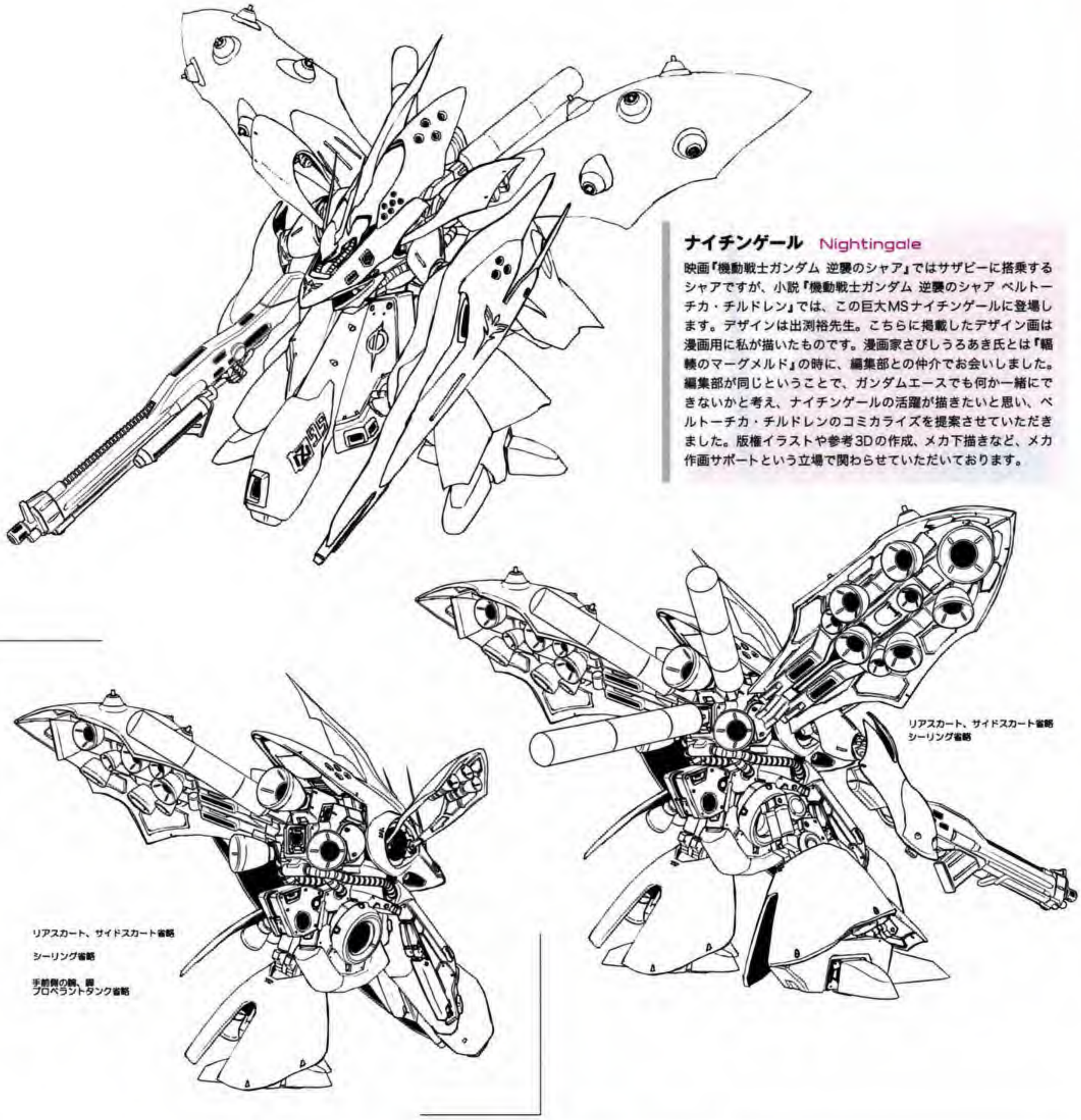
「銀砂のマークメルド」より

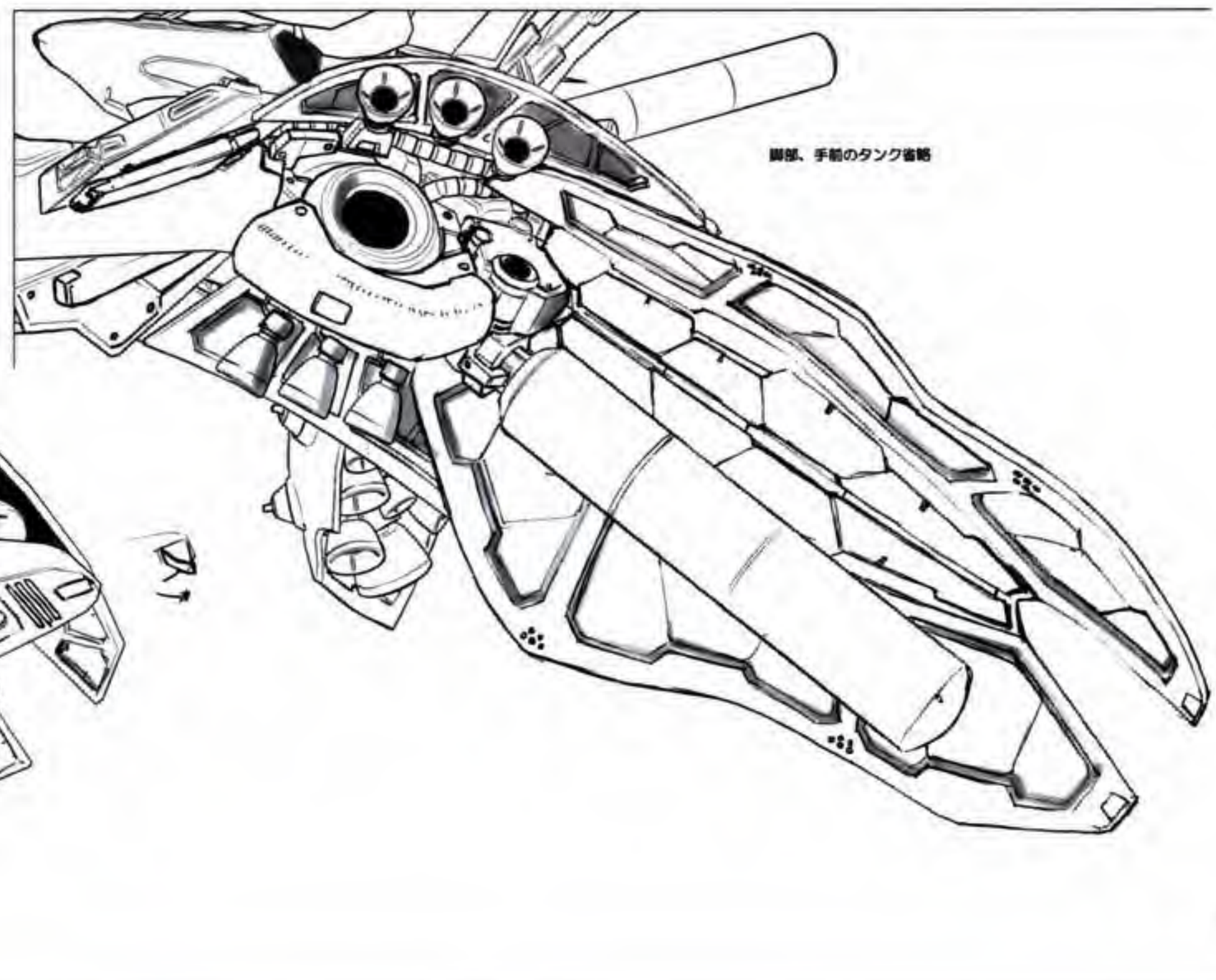
漫画「機動戦士ガンダム 逆襲のシャア ベルトーチカ・チルドレン」

月刊ガンダムエースで連載中のマンガ作品。富野由悠季監督による同名の小説を、さびしうろあき氏と柳瀬敬之氏の共作でコミック化。

ナイチンゲール Nightingale

映画『機動戦士ガンダム 逆襲のシャア』ではサザビーに搭乗するシャアですが、小説『機動戦士ガンダム 逆襲のシャア ベルトーチカ・チルドレン』では、この巨大MSナイチンゲールに登場します。デザインは出渕裕先生。こちらに掲載したデザイン画は漫画用に私が描いたものです。漫画家さびしうろあき氏とは『輻輳のマーグメルド』の時に、編集部との仲介でお会いしました。編集部が同じということで、ガンダムエースでも何か一緒にできないかと考え、ナイチンゲールの活躍が描きたいと思い、ベルトーチカ・チルドレンのコミカライズを提案させていただきました。版権イラストや参考3Dの作成、メカ下描きなど、メカ作画サポートという立場で関わらせていただいております。

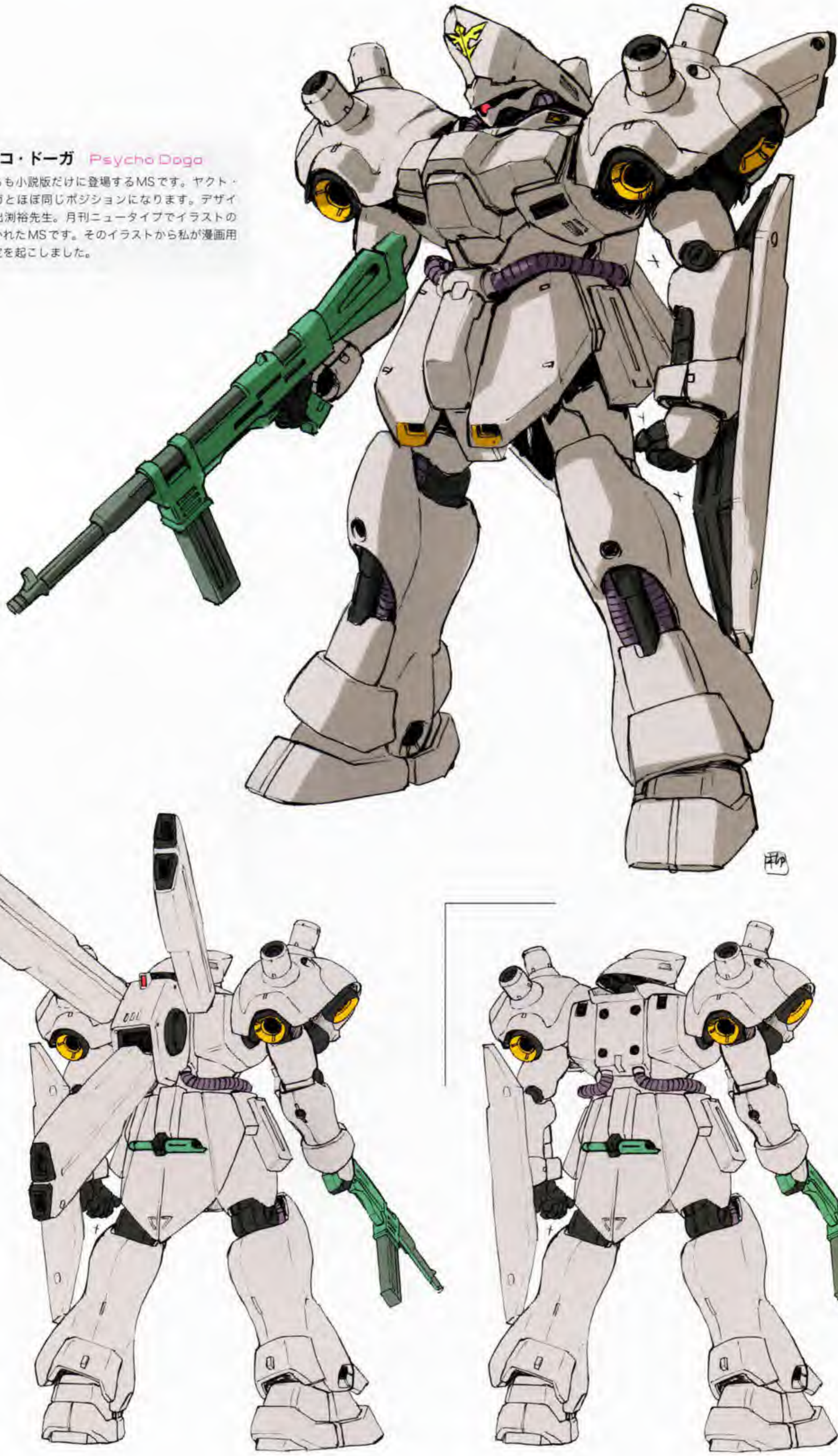


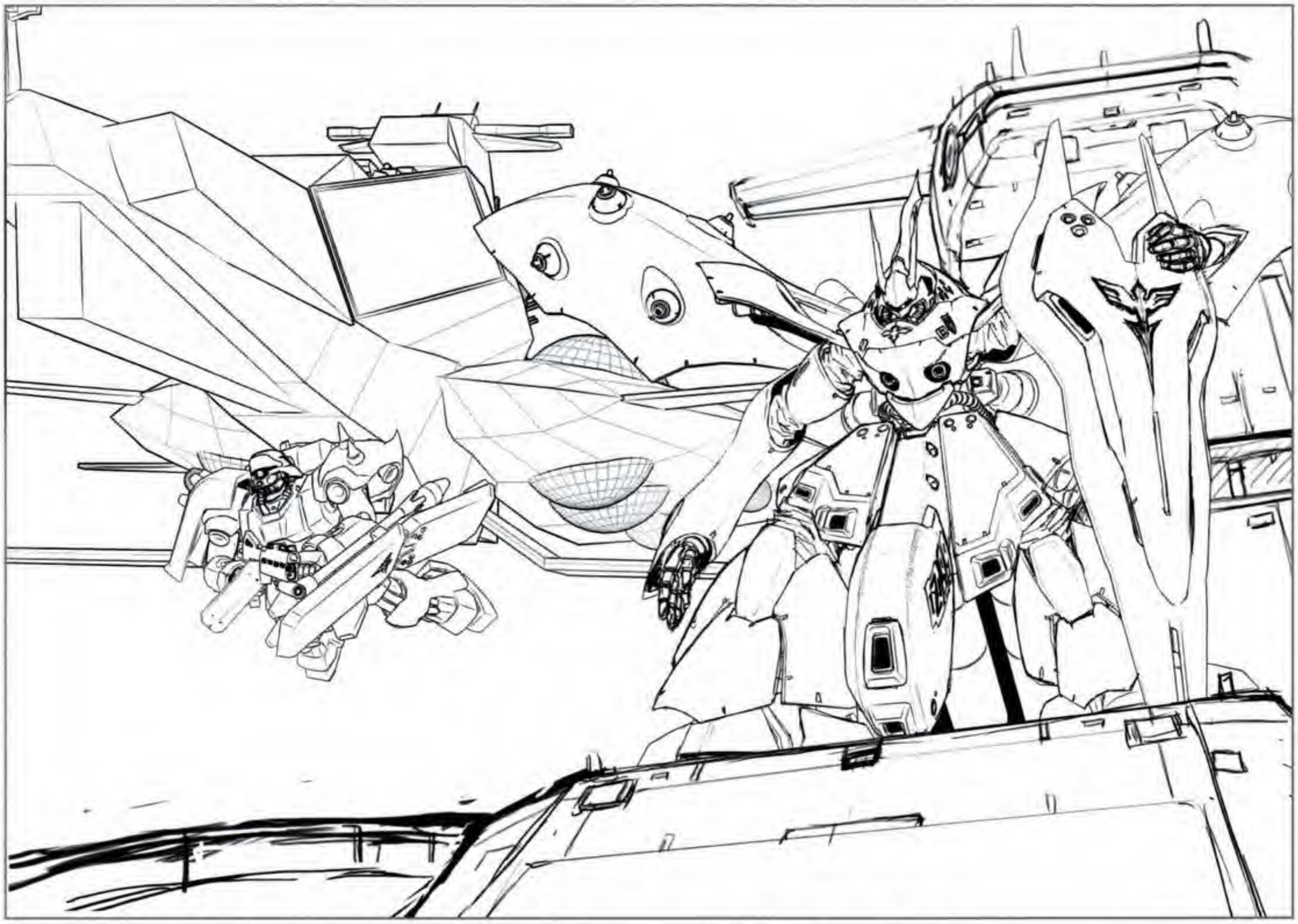


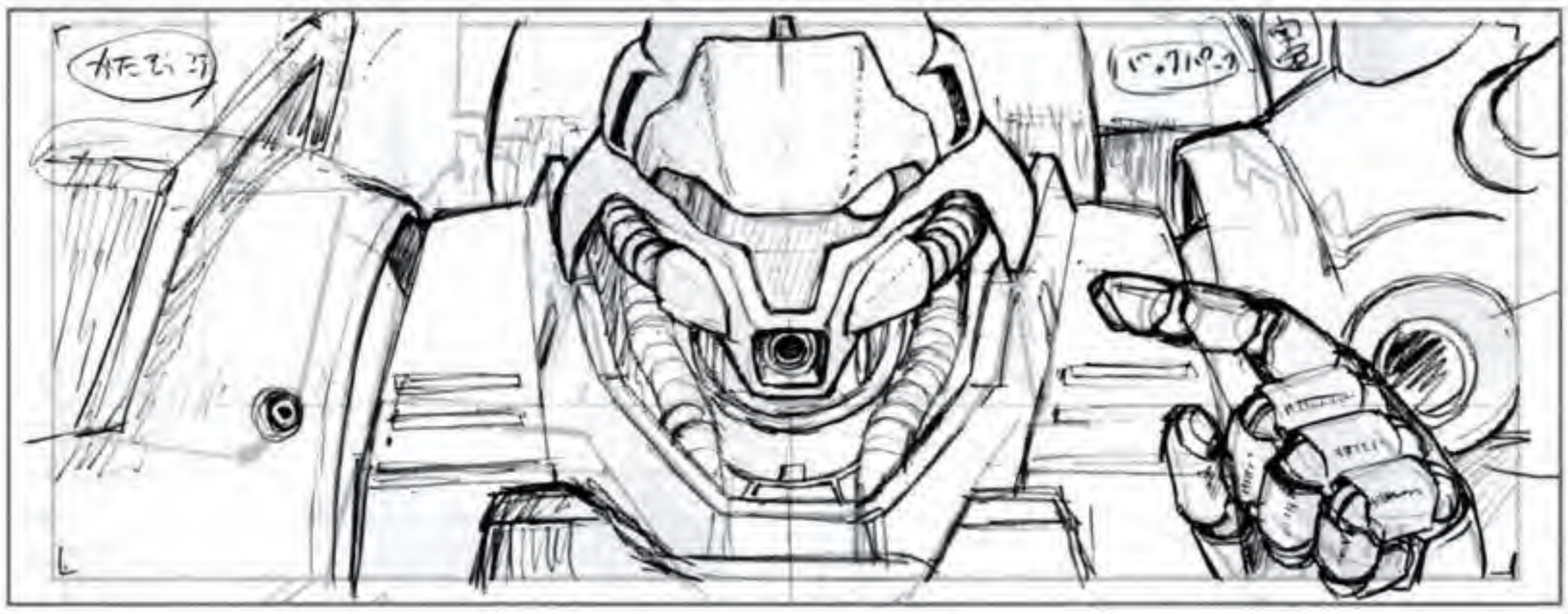
『月刊ガンダムエース 2014年8月号』表紙イラスト

サイコ・ドーガ　Psycho Dogo

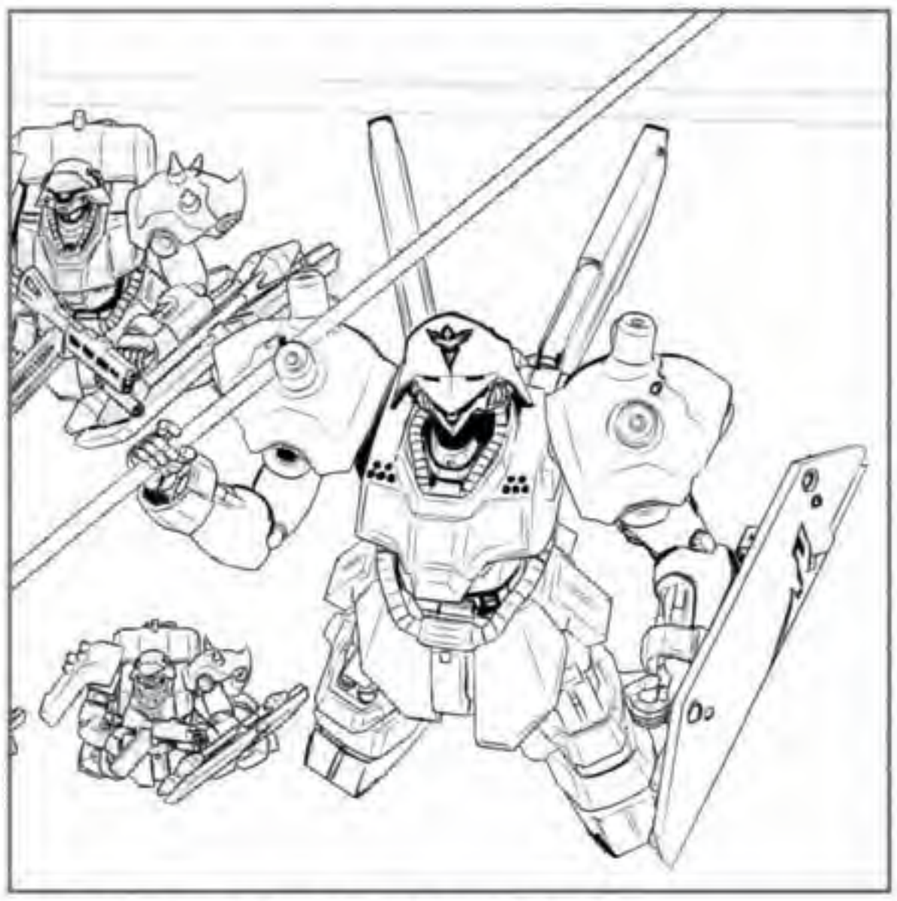
こちらも小説版だけに登場するMSです。ヤクト・ドーガとほぼ同じポジションになります。デザインは出渕裕先生。月刊ニュータイプでイラストのみ描かれたMSです。そのイラストから私が漫画用に設定を起こしました。





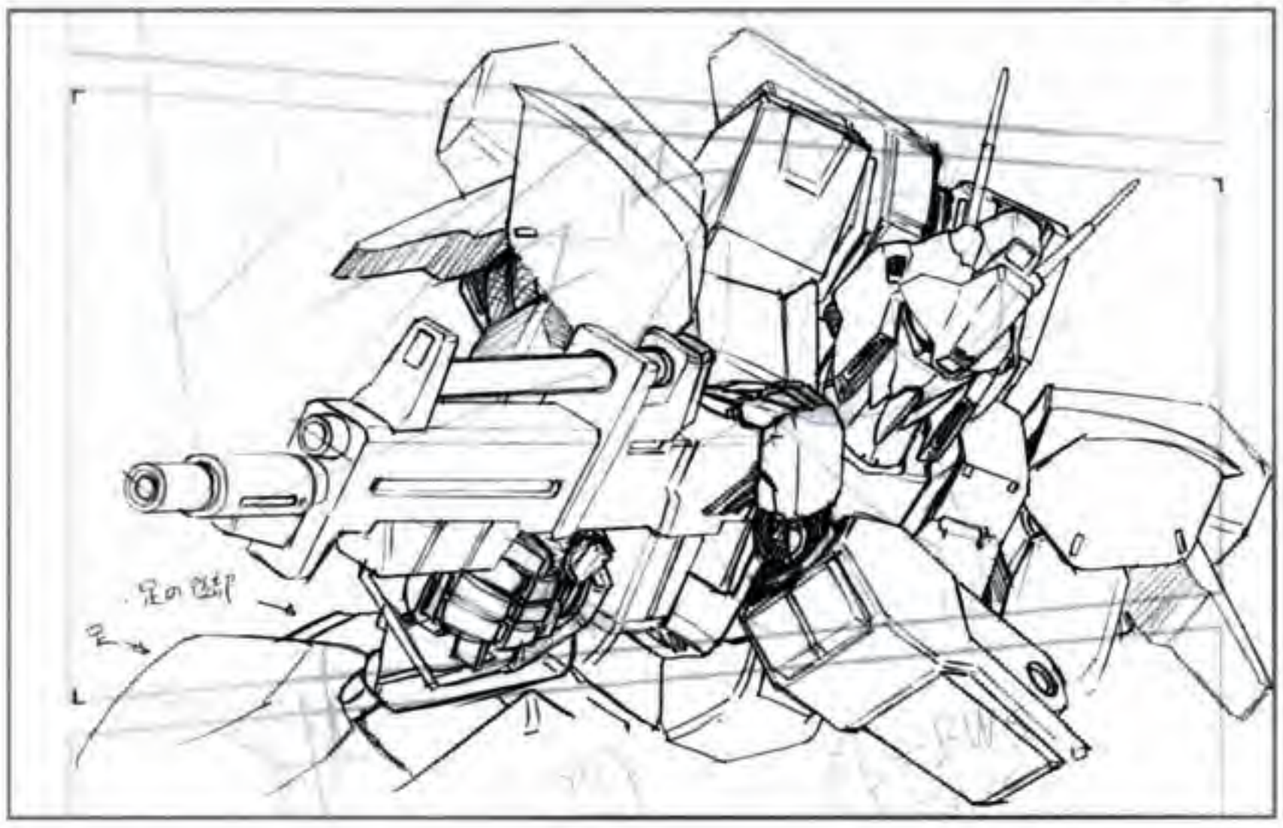


コンテ、ペン入れはさびしうろあき氏ですが、一部メカの下描きを担当しました。気に入っているカットの下描きをピックアップしました。



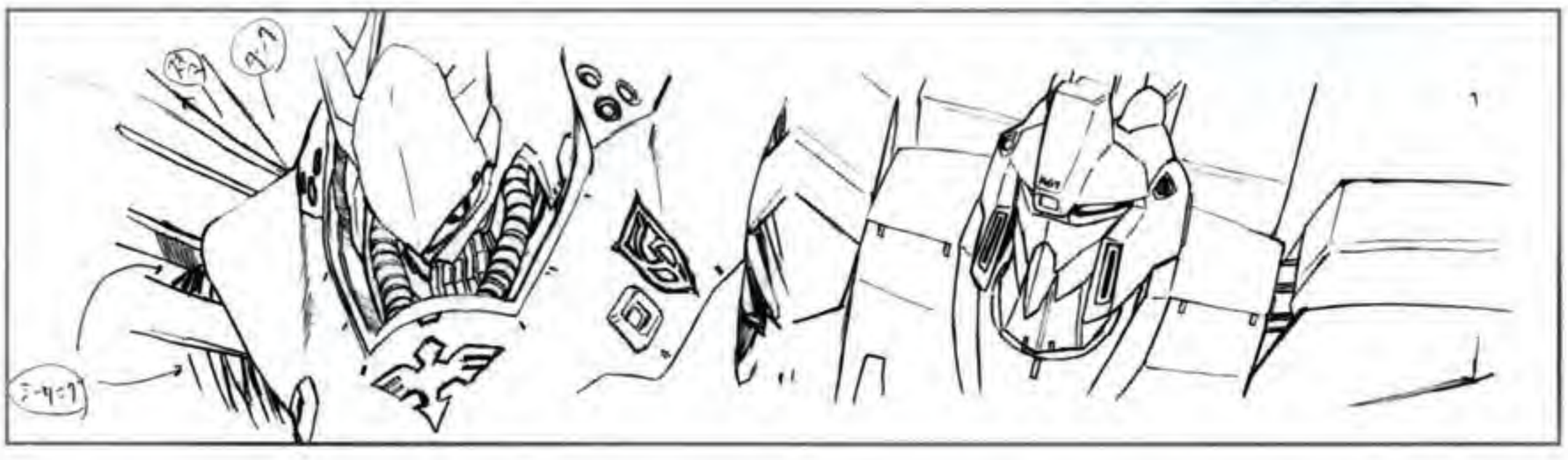
『月刊ガンダムエース 2014年8月号』掲載分下書き

『月刊ガンダムエース 2014年9月号』
掲載分下書き



『月刊ガンダムエース 2014年8月号』掲載分下書き

『月刊ガンダムエース 2014年9月号』掲載分下書き

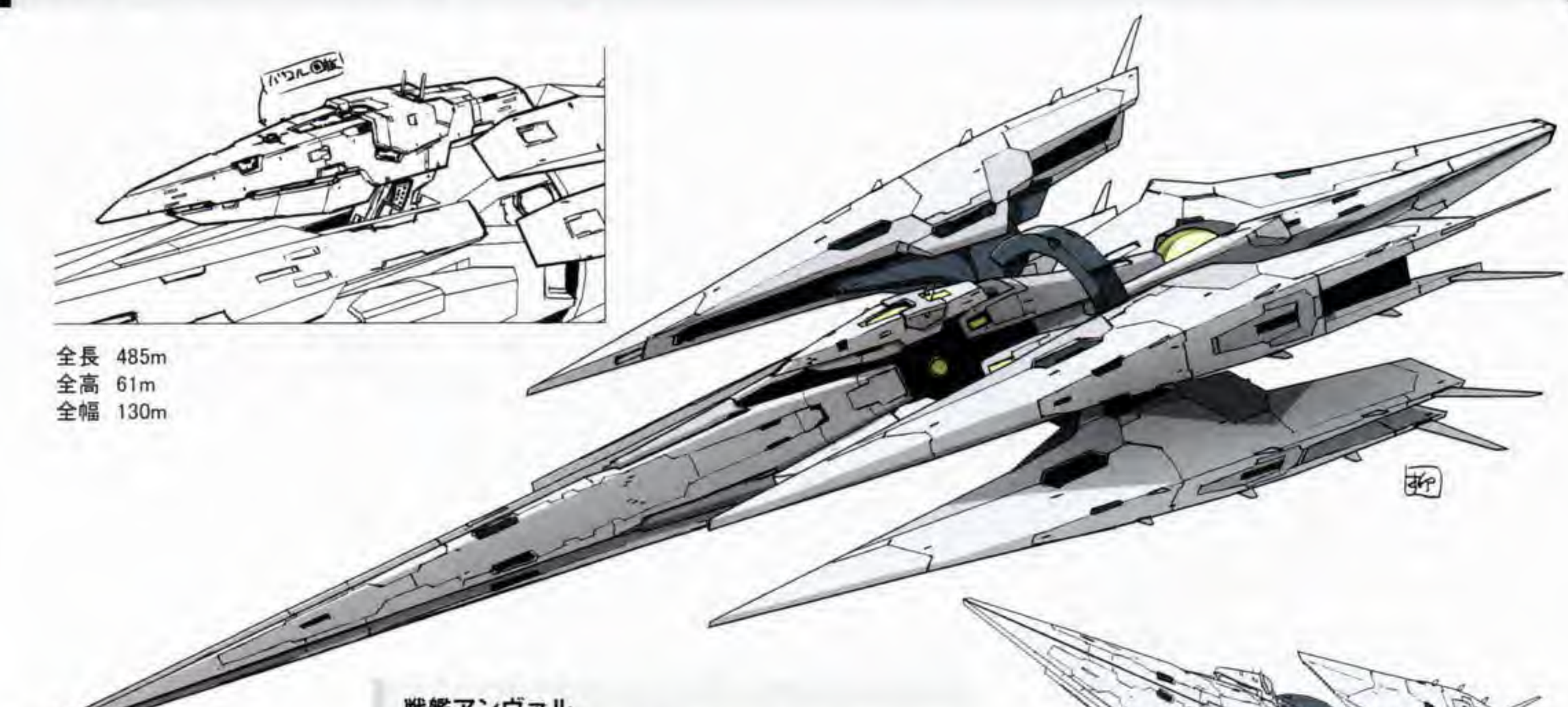


『月刊ガンダムエース 2014年10月号』
掲載分下書き

輻輳のマーグメルド

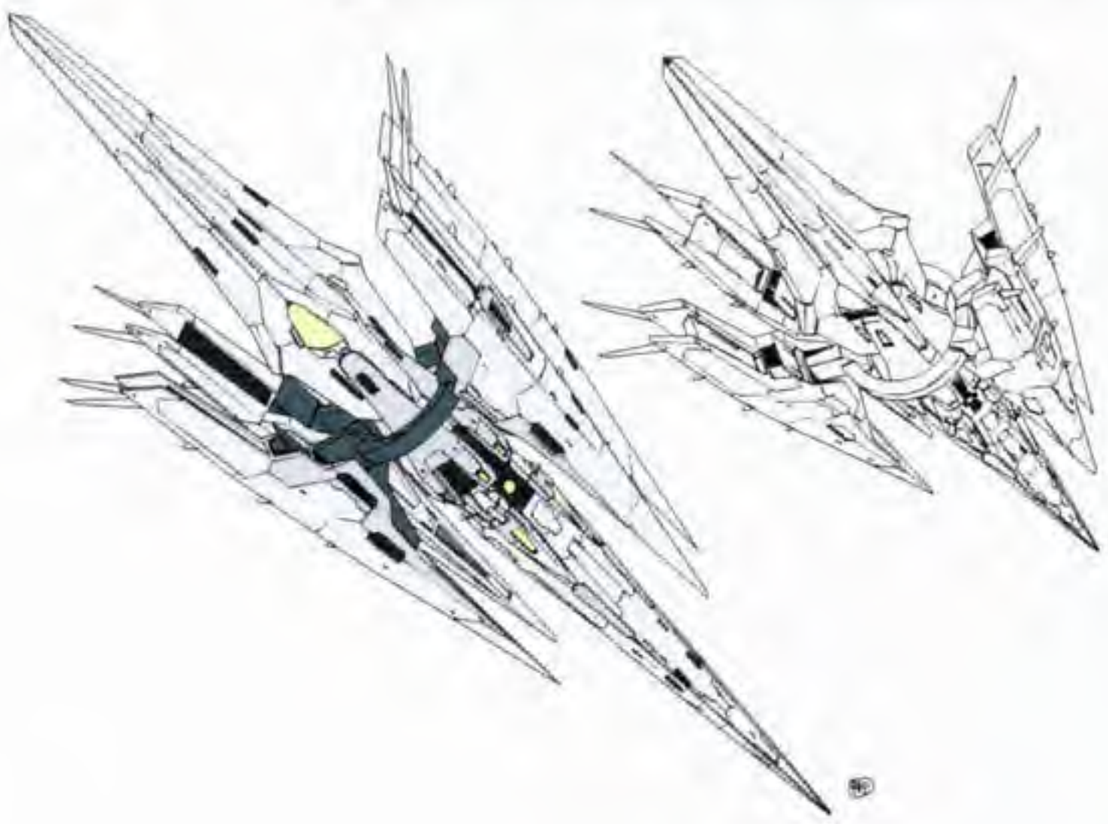
月刊ニュータイプエースで連載した左菱虚秋作のマンガ作品。単行本は既刊１巻。

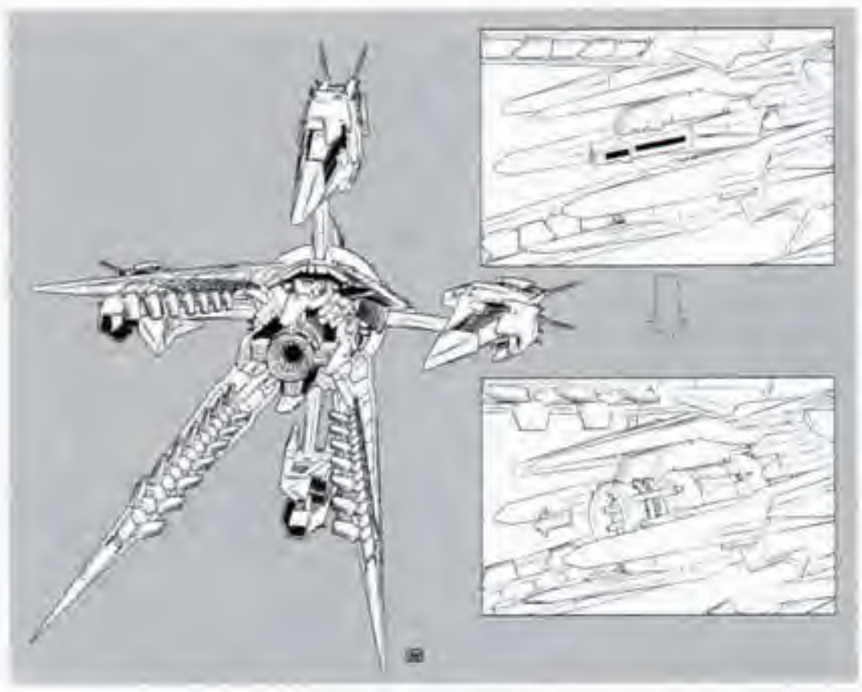
全長　485m
全高　61m
全幅　130m

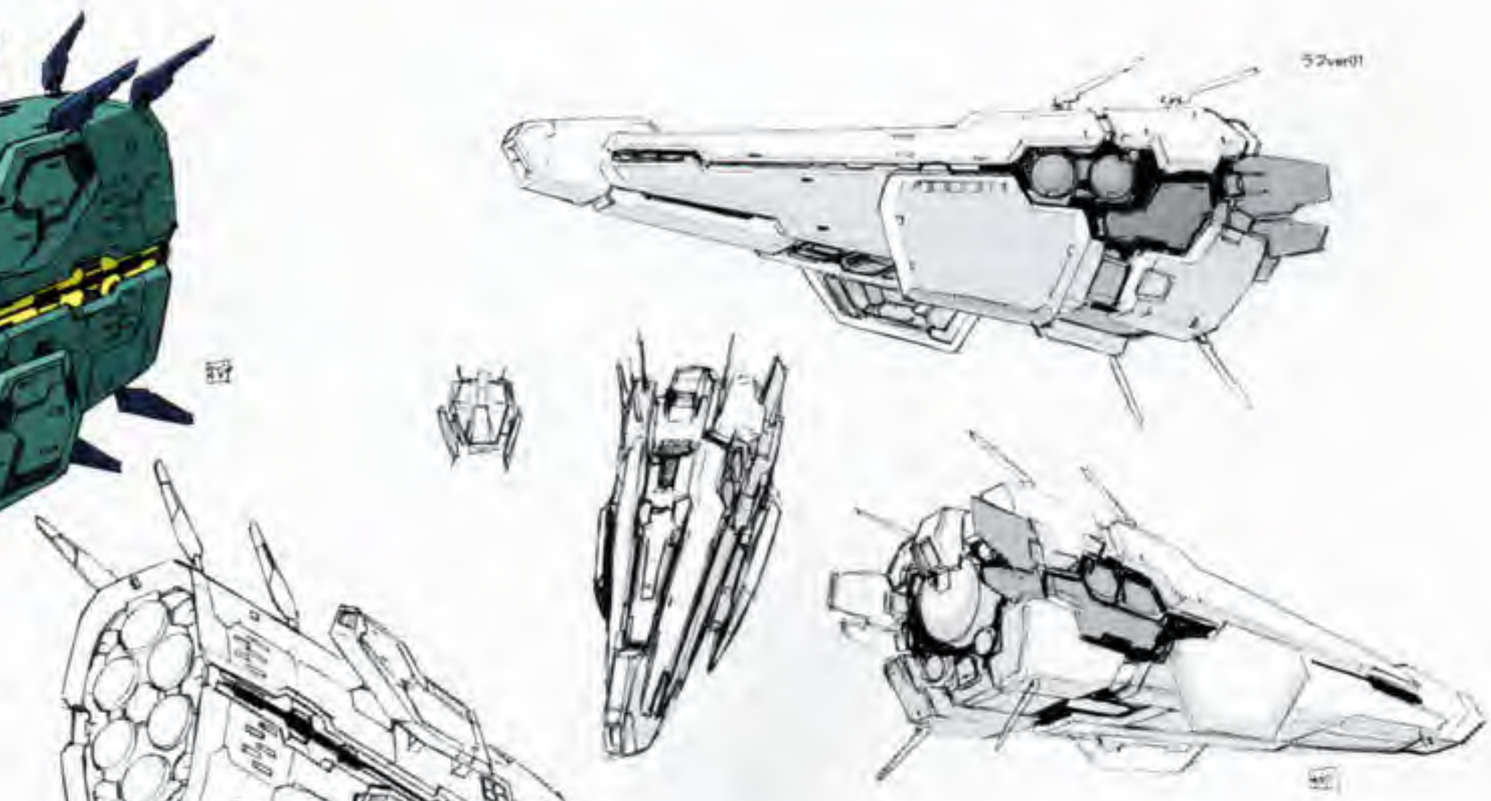


戦艦アンヴァル

主人公が搭乗する戦艦です。特殊なキャノンをもち、変形して超兵器を打ち出します。この星の衣装イメージがインドに近かったので、インドの武器のようなシルエットを模索して提案しました。





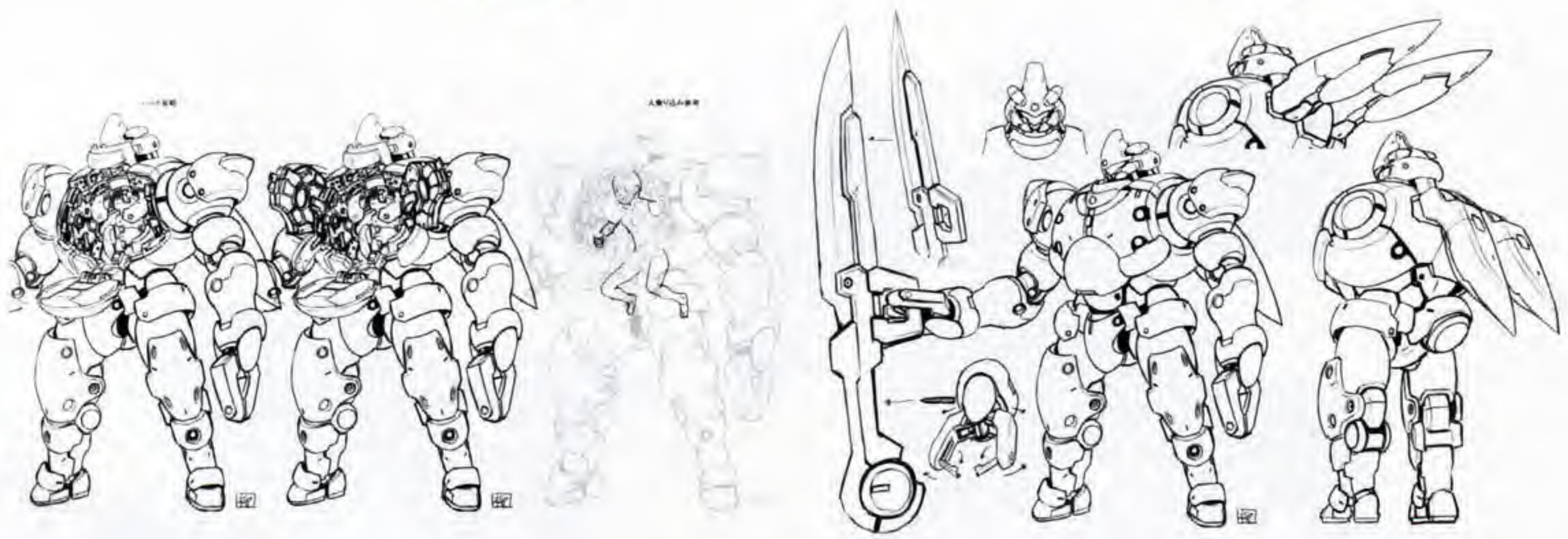


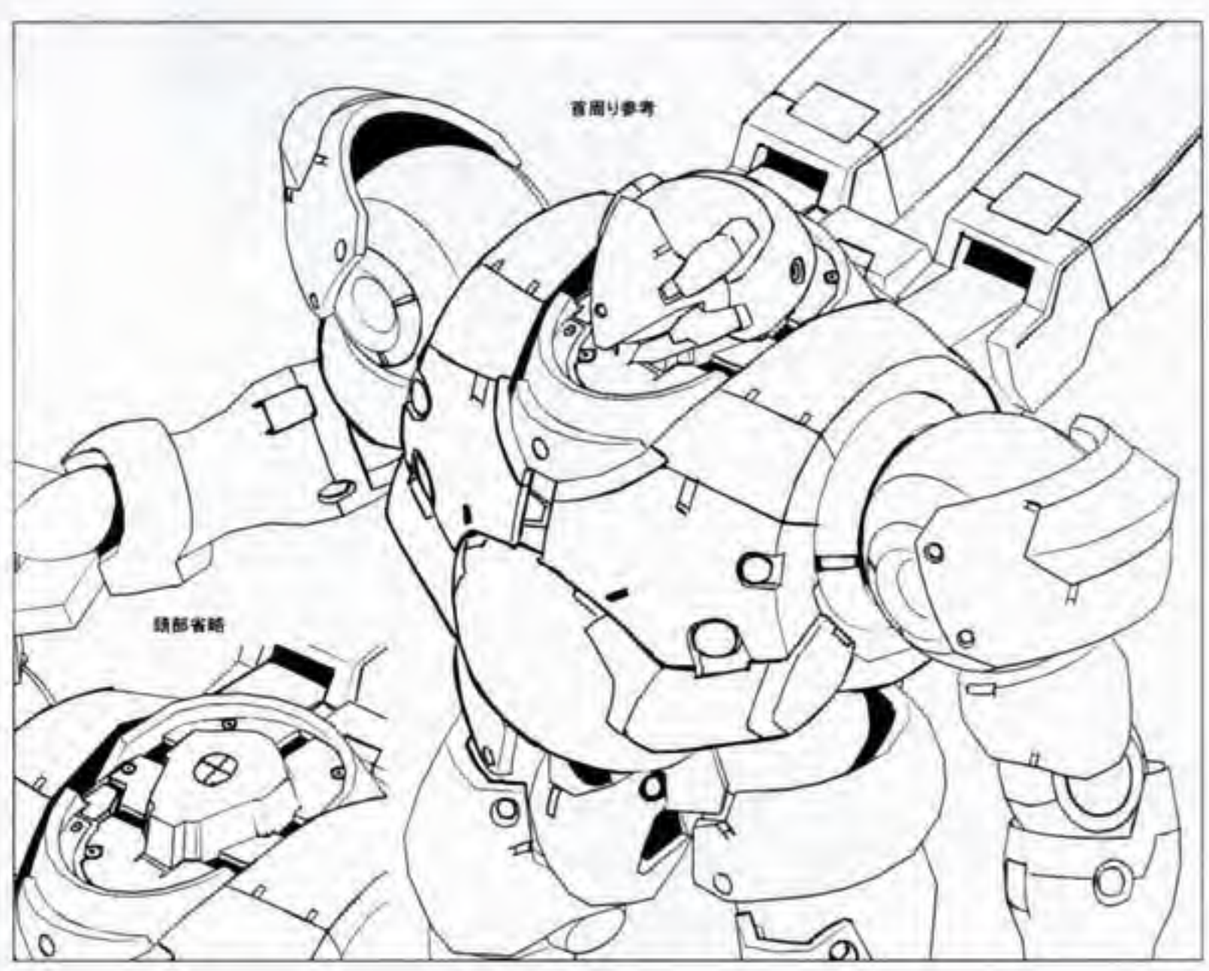
キーリス軍戦艦

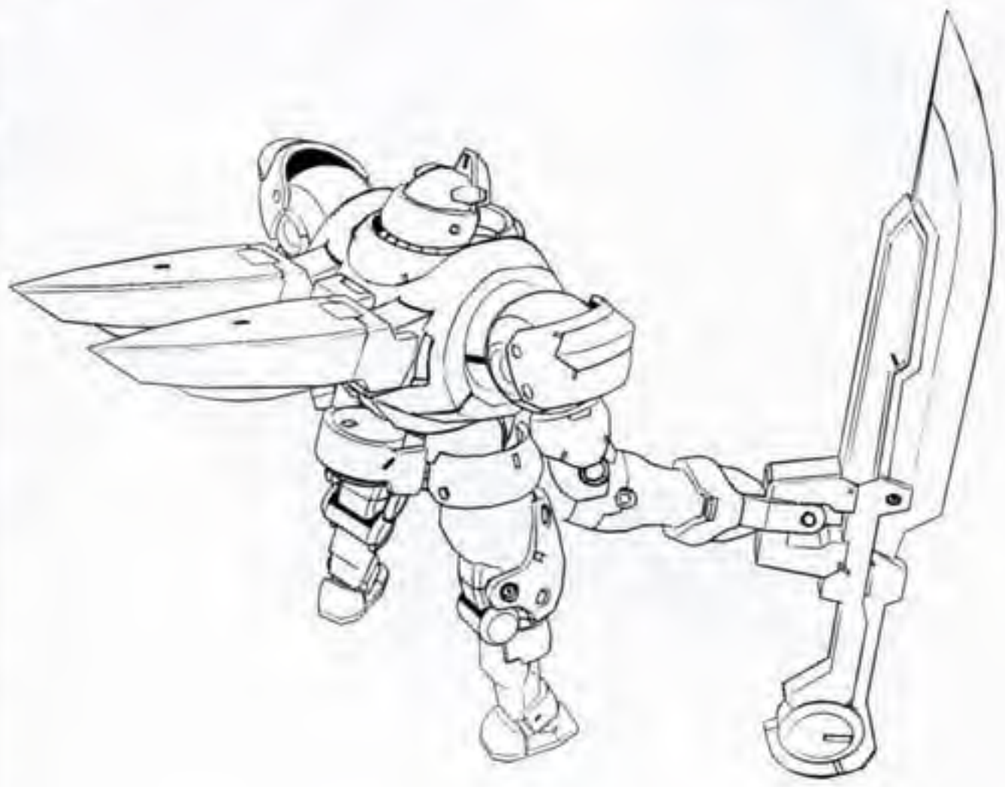
敵の戦艦です。兵士の服が、ヨーロッパ貴族風だったので、味方よりはスッキリとしたシルエットにしました。

人型兵器

宇宙でも活動可能なパワードスーツです。基本デザインはさびし氏が描かれていて、それをまとめたデザイン画です。軍服などもデザインしましたが、いろいろなものを一緒にデザインしました。







猟界のゼーレン

ダイナミック企画と電撃ホビーマガジンによるオリジナル企画。ダイナミック作品の世界観をベースに、クリエイターがデザインしたメカやキャラクターが多数登場する。

マシントルーパー（Zeed-01）

当初はオリジナルのデザインという発注でしたが、のちにマジンガーにつながるということで、ボスロボットのモチーフで提案、OKをいただきました。。量産型で一兵卒、一見地味ですが、オプションや一部パーツ変更で徐々にヒロイックな機体になっていきます。

Zeed-01 ＋ ホバーバイラルセプター

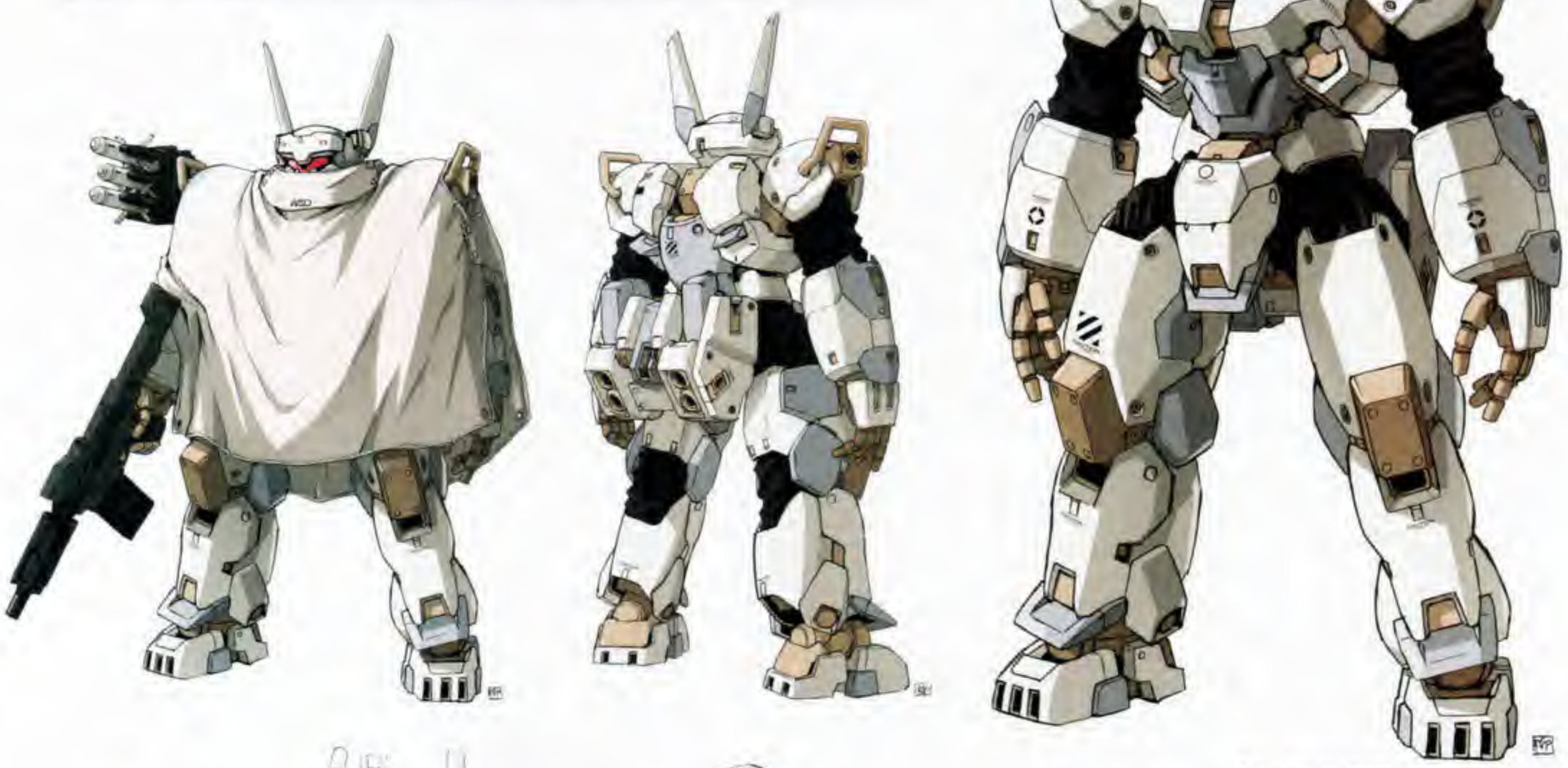
ホバーバイラルセプターはZeed-01の支援機です。飛行能力がないZeed-01を浮遊させ（高速では飛べません）、空中からの攻撃を可能とします。

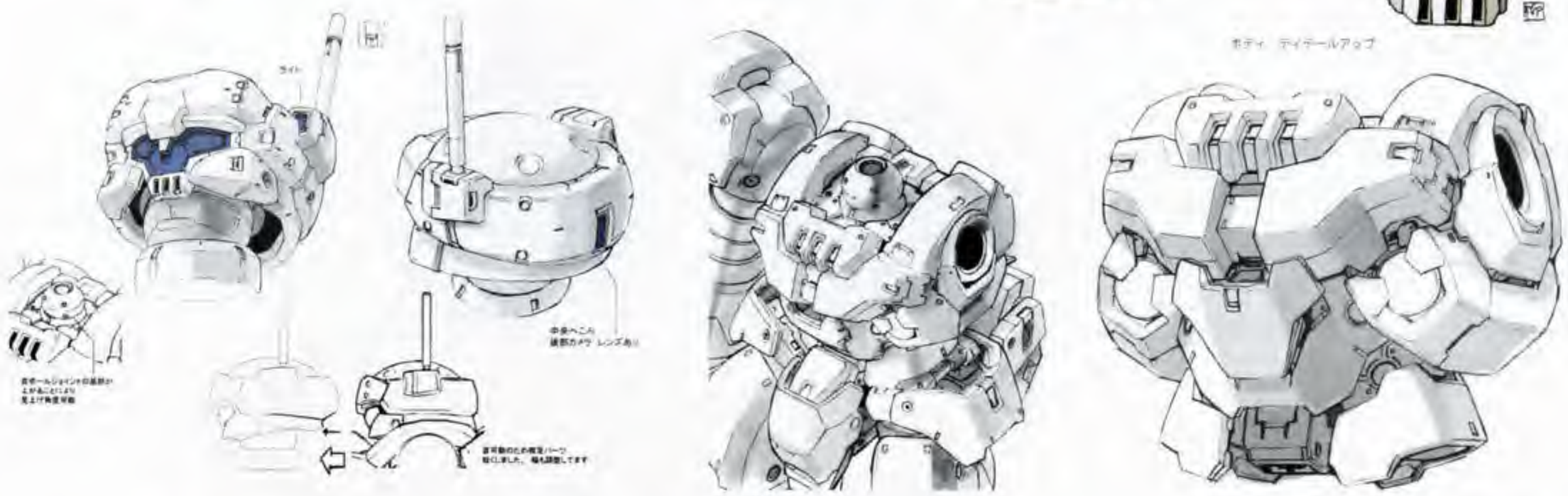
専用アサルトライフル

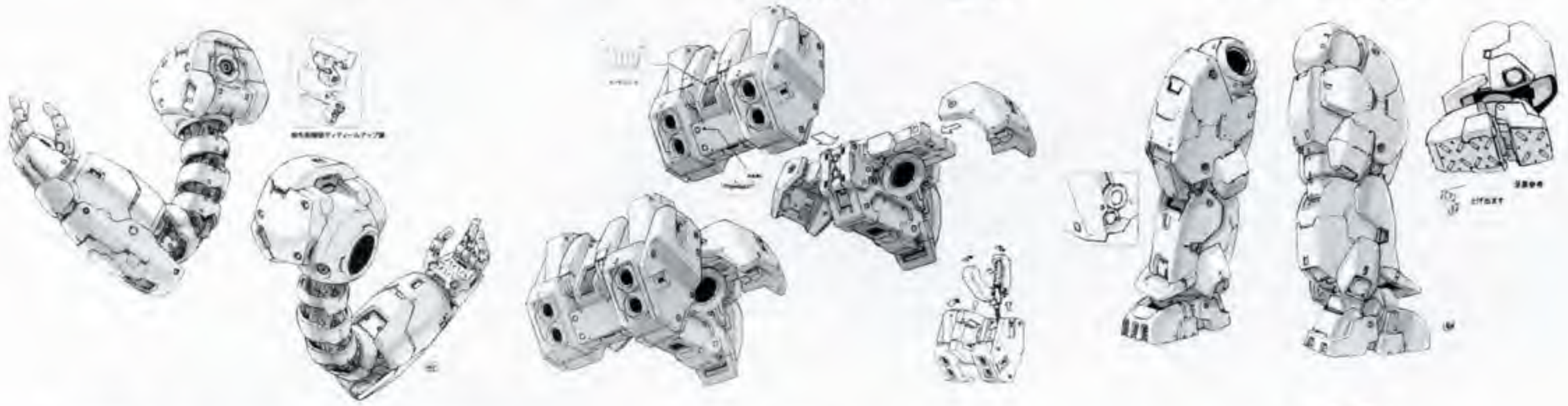
この世界か少し先の未来を舞台としているので、銃器類もあまり現実から離れないようにデザインしています。

マシントルーパー（Zeed-01 ヨーロッパ部隊仕様）

雪が多い地域で展開する機体です。デザインから「ゆきうさぎ」と名付けられました。ノーマル腕は関節が多く、寒さ対策のシーリングが大変なので、関節数を減らし、重さで雪に沈まないように、各所軽量化。カモフラージュのため、マントをつけています。







立体用にディテールアップした画稿です。原型師のランペイジ柳生圭太氏、カッコよくつくってくれました。

ホバーバイラルセプター

マジンガーZと合体するバイルダーイメージの小型戦闘機です。偵察任務が多いので、うつぶせで乗り込み、下のキャノピーから索敵します。

その他イラストレーション

『月刊ガンダムエース 2004年3月号』ゲームMSV用イラスト
デビルガンダム（スーパーファミコン用ゲーム『機動武闘伝Gガンダム』より）

『週刊 ガンダム・ファクトファイル 第32号』掲載イラスト
サイコ・ガンダム（『機動戦士Zガンダム』より）

『月刊ガンダムエース 2004年7月号』ゲームMSV用イラスト
ガンダムGダッシュ（Windows用ゲーム『GUNDAM TACTICS MOBILITY FLEET0079』より）

『ウェーブ　1/24 ラビドリードッグ【月刊ホビージャパン誌上限定通販】』
パッケージイラスト（『装甲騎兵ボトムズ』より）

『月刊ガンダムエース 2009 年 2 月号』ピンナップ用イラスト
ダーグウェ（漫画『機動戦士ガンダム エコール・デュ・シエル』より）

Finish CG work　海老川兼武

Takayuki Yanase

■プロフィール

1974年1月21日生。京都府出身。建築専門学校建築設備科卒業。建築設備の会社に入社するも、漫画家を目指し3カ月で退社。1年間アルバイトをして資金を貯め上京。東京で本屋のバイトをしながら、漫画雑誌に投稿。絵のアルバイトを探していたところ、スクウェア(現スクウェア・エニックス)のデザイナー募集に応募し、合格するも、絵の仕事ではなく、モーションデザイナーとして研修ルームに。一週間後、ドリームファクトリーへ移籍しモーションデザイナーとして『トバル2』(1997)などのプロジェクトに携わる。1999年、メカニックデザイナーを募集していたフロム・ソフトウェアへ入社したのを機に、メカニックデザイナーとしてのキャリアをスタート。2002年からフリー。

柳瀬敬之をひもとく15の質問

メカニックデザイナー柳瀬敬之は、どのような経験を経て現在に至ったのか。
そのルーツに迫るため、15の質問に答えていただいた。

── 取材・文　河合宏之　　写真　谷本夏(studio track72)

Q01　絵に目覚めたのはいつで、そのころはどんな子供でしたか。

一番古い記憶は、『タイムボカンシリーズ イタダキマン』の絵を、カレンダーの裏面いっぱいに描いていたことですね(笑)。『イタダキマン』は主人公が巨大化して戦う……という作品だったんですが、なぜか自分の中で「大きいものは大きく描く」というイメージがあって、とにかく大きい紙に描きたかったんです。アニメでいえば『SF西遊記スタージンガー』も大好きでした。このころは、乗り込むものよりも変身ヒーローのほうが好きだったんでしょうね。

影響を受けた作品といえば、『ドラえもん』と『ドラえもん百科』の存在は大きかったですね。『ドラえもん百科』は方倉陽二さんが描かれた『ドラえもん』の世界観を補足するような漫画でした。作中でドラえもんの造られた工場が出てくるんです。それは地上部分は公園にある小屋みたいな感じなんですが、地下に巨大な工場が広がっているという設定で、とにかくビジュアルが大好きでしたね。『ドラえもん』ってメカ的要素が多かったじゃないですか？　『ドラえもん のび太の恐竜』もタイムパトロールが登場するシーンが大好きでしたし、『ドラえもん のび太の宇宙開拓史』なんてまさにSFでしたから。思い返してみると、『ドラえもん』の「メカとそれを取り巻く環境」が大好きだったんでしょうね。とにかくキャラクターではなく、メカっぽいものばっかり描いていたと思います。

Q02　メカデザイナーとしての今のご自身に強く影響を与えた作品は何ですか。

まず小学校3年生のときに読んだ**『プラレス3四郎』**です。このころは、まだ『テレビマガジン』や『テレビランド』を読んでいたんですが、当時、九州のおじいちゃんの家にひとりで遊びに行くときに、親に空港で漫画雑誌を買ってもらっていたんです。でも、空港ではテレビランドとかは売っていなくて、なぜか『週刊少年チャンピオン』を買ってもらって(笑)。そのときに掲載されていた『プラレス3四郎』を読んで衝撃を受けましたね。絵もうまいし、世界観がとてもおもしろかった。

それと同時期に放送された**『銀河漂流バイファム』**にもかなりハマりました。これは地域差によると思うんですけど、関西は『機動戦士ガンダム』よりも『銀河漂流バイファム』の再放送が多かったんですよ。夏休みに毎日放送していましたから(笑)。東京の同世代の人に話を聞くと、関東は何度もガンダムを再放送していたっていうじゃないですか。自分の中で、どこか「ガンダムブームに乗りきれなかった」という感覚があるのは、このころの影響だと思います。

『バイファム』の流れで『超力ロボ ガラット』も見て、こちらも相当好きでした。当時、『マイアニメ』の付録で『ガラット』の設定集がついていて、ワクワクしたのを覚えていますね(笑)。「かわいいロボットがかっこよくなる」という系統が大好きみたいで、永井豪

漫画『プラレス３四郎 ①』
原作 牛次郎／絵 神矢みのる
秋田書店／1983年発行
© J.Gyu / M.kamiya 1983

TVアニメーション『銀河漂流バイファム』1983～84年放送
© サンライズ

劇場公開アニメ『機動警察パトレイバー 劇場版』
1989年制作
※ジャケットはBlu-ray版（販売元：バンダイビジュアル）
© 1989 HEADGEAR ／ BANDAI VISUAL ／ TOHOKUSHINSHA

先生の『鉄戦士ムサシ』もそうですね。これはマスコットロボットがバラバラになって鎧になって、それを主人公が着て戦うという物語で、どこか『ガラット』と共通性があるなと感じていました。

中学生になって衝撃を受けたのは**『機動警察パトレイバー』**と**『ロードス島戦記』**です。中学校1年生ぐらいのとき、親が仕事でパソコンを買ったんですが、その流れでパソコン雑誌の『コンプティーク』に手を出してしまって(笑)。そこで気付くわけですね、「『パトレイバー』のメカデザインと『ロードス島』の絵を描いている人は一緒だ！」と。人生で出渕裕さんを認識した瞬間でした。

同時進行でハマったのは**『ファイブスター物語』**です。自分にアニメ雑誌『ニュータイプ』のことを教えてくれた友達が、「ポークス(ガレージキットメーカーで同社が運営するショップ)に『キャラクターズ』を買いに行く」というので、わけもわからずについていったんです。そこで『キャラクターズ』は、当時本屋では売っていなかった『ファイブスター物語』の設定集だと知って、これも衝撃でした。そこからポークスにも通って、最終的にはバイトまでしていました(笑)。余談ですがポークスのバイトで知り合ったのが、原型師の浅井真紀さんです。それからいまだにお付き合いさせてもらっているという(笑)。

この時代を振り返ってみると、とにかくロボット漫画が好きだったということですね。アニメというより、「絵としての漫画の魅力」が好きだったんだと思います。ロボットアニメに強烈にハマったのは、**『機動戦士ガンダム0083 STARDUST MEMORY』**からですね。それまでの『ガンダム』は自分たちより上の世代の作品という印象があって、『機動戦士ガンダム0080 ポケットの中の戦争』も変化球的ないい話だったじゃないですか。そこにストレートにかっこいいと思える『0083』が来た！　という感じで(笑)。当時は『ジャイアントロボ』や『マクロスプラス』といった、今も語り継がれるような作品の連続でしたよね。そこから完全にどっぷり、ロボットアニメにハマりました。振り返れば小さいころから衝撃的な作品との出会いばかりで、ターニングポイントの連続だったと言えますね。

Q03 絵で食べていこうと思ったのはいつ頃ですか。

親が土木建築系だったので、専門学校も大阪の建築専門学校に行ったんです。卒業して設備関係の会社に就職したんですけど、「この業界は合わない……」と思って3カ月でやめてしまって。仕事は好きだったんですが、スナックとかお酒の場の付き合いとか、体育会系のノリがちょっと苦手でした。当時、どんなに忙しくても絵は描き続けていたんですが、心の逃げ場だったんでしょうね。午前2時、3時ぐらいまで絵を描いて、朝7時ぐらいに出勤するという生活を繰り返していました。まぁそのころの絵は完全に趣味という位置付けですよね。

会社を辞めて、とりあえず「オタク業界で食べていくしかない！」と思って、目指したのが漫画家です。「たった一度の人生、やりたいことをやってみよう！」と。ダメならもう一度勉強するから、一度挑戦させてほしいと親に頼み込んだ記憶があります。親としても、どこか「こいつに建築業界は合わない」と思っていたんでしょうね。絵の道に挑戦させてくれた親には、本当に感謝しています。

それからバイトで上京する資金を貯めて、投稿作品を描き、最初に持ち込んだのが当時大好きだった雑誌『月刊コミックNORA』(旧学習研究社)です。やっぱり描くならロボット漫画かファンタジー漫画という意識で、『週刊少年サンデー』や『週刊少年ジャンプ』じゃないなと(笑)。その後は、ひと足早く東京に行った友人を頼って上京しました。その友人は本屋でバイトしていたんですが、「漫画家でデビューすることになったから、バイトを引き継いでほしい。ついでにアシスタントもやってほしい」ということで、近くに住むようになったんです。そこから本屋でバイトをしながら、フリーでイラストの仕事をしつつ、投稿作品を描くという生活でした。

本屋は休憩時間にもいろんな本を読めるので助かったんですが、働きながら絵を描く時間を取ったほうがいいなと思って、スクウェア(現スクウェア・エニックス)のデザイナー募集に応募したんです。本当はデザイナーとして応募したんですが、なぜか「モーションデザイナーになってください」と言われて。3DCGソフトとパソコンを受け取って、研修ルームでひたすらモーションをつくる、ダメなら即クビという恐るべき虎の穴方式でしたね(笑)。

ラッキーだったのは、子会社のドリームファクトリーがちょうどゲーム『トバル2』の追い込み時期で、「だれでもいいから人手が欲しい」ということで、移籍できたことです。同時期にモーションデザイナーの研修を受けた人は何人かいたんですが、自分はよくわからなかったので、体を動かしつつ「こんな感じかな」とポーズをとってつくっていたんです。技術ではなく、体を動かしていたというのが選ばれた理由だったみたいですね。

3DCGの技術を得るという意味では、ドリームファクトリーで働いたことは大きかったんですが、やっぱり絵を描きたかった。「ドリームファクトリーの社員になる」というお話がありつつも、当時はフリーのイラストでもそこそこ食べられるようになっていました。一方でフロム・ソフトウェアがデザイナーを募集していたのを見つけて、「ダメでもともとだけど応募してみるか」という感じで、履歴書も送ってみたんですが、まったく音沙汰がなかったんです。もうドリームファ

OVA アニメーション『ロードス島戦記』1989 年制作
© 水野良・グループ SNE・角川書店・丸紅・TBS

劇場用アニメーション
『ファイブスター物語』1989 年制作
ORIGINAL STORY & ORIGINAL CHARACTERS COPYRIGHT
©1985・1986 MAMORU NAGANO. MOTION PICTURE
COPYRIGHT © 1988 KADOKAWA PICTURES.INC.

OVA アニメーション
『機動戦士ガンダム 0083
STARDUST MEMORY』
1991 ～ 92 年発売
© 創通・サンライズ

クトリーをやめることも決めていたし、いよいよフリーだなと覚悟を決めましたね。

「まぁ1週間ぐらい休むか」というつもりだったんですが、ドリームファクトリーをやめたその日にポストを見たら、フロム・ソフトウェアから連絡が来ていて(笑)。たしか金曜日に面接を受けて、その日に合格の連絡をいただいて、翌週の月曜日には出社と、あわただしい日程でした。「職業として絵を描く」という意味では、フロム・ソフトウェアへの入社がスタート地点だったと思います。

Q04 最初に仕事としてデザインを描いたのはいつですか。

フロム・ソフトウェアに入って、まずは『ARMORED CORE 2』用に武器を50個考えてほしいって言われて描いたことでしょうね。もともと『ARMORED CORE』シリーズはファンとして遊んでいて、フロム・ソフトウェアの募集にひかれたのもそこが理由でした。ゲームに自分が描いた武器が登場したときは感慨深かったですね。

あとはXboxで発売した『叢 -MURAKUMO-』でしょうね。このタイトルは、企画からデザイン、世界観まで全部任せてもらったんです。当時、Xboxでハードの性能が一気に上がって「これならつやつやのバイクのような装甲も再現できる」と思って提案したことは印象深かったです。プロで手掛けた最初のオリジナルメカでしたね。

Q05 尊敬するメカデザイナーの方はどなたですか。

出渕裕さんです。メカもキャラクターも特撮もなんでも描ける方。特に『機動警察パトレイバー』のデザインですごいと思ったのは、「漫画で描きやすい」ということですね。色にしてもモノクロで表現しやすいという部分にまで配慮されている。自分にとってメカデザイナーは「漫画を描ける人」というイメージが強くて、永野護さんや中原れいさんといった方の影響も強く受けています。

Q06 ご自身の転機になったお仕事は何でしょうか。

『叢 -MURAKUMO-』で1本オリジナルをつくったので、そろそろフリーになろうと思っていたんです。フロム・ソフトウェアでもデザイナーを続けることはできたと思うんですが、『ARMORED CORE』以上の体験はできないかもしれないと感じていて、いいタイミングでした。

幸いにも『フロントミッション』のメカデザインをやっていた松本秀幸さんからフリーでゲームの仕事を紹介していただいたり、『月刊ガンダムエース』でイラストを描かせていただいたりして、なんとか食いつなぐことはできたんです。

「できれば『ガンダムエース』でも漫画を描きたい」と思っていたんですが、「メカはいいけどキャラクターはちょっと……」という感じで、なかなか実現しなくて。そこで美樹本晴彦先生のメカアシスタントをさせていただくことになったときに、美樹本先生が「デザイナーなら出渕君を紹介しようか?」と言ってくださって。もうただただ驚くばかりで、死ぬほど緊張しましたね(笑)。当時、渋谷の喫茶店で、美樹本先生と出渕さんにお会いしたことを今でも覚えています。この出会いがなければ、今の自分はありません。おふたりにはただただ感謝の気持ちでいっぱいですね。

メカデザイナーになってからの転機は、**『交響詩篇エウレカセブン』**です。コヤマシゲトさん、武半慎吾さん、そして出渕さん、宮武一貴さん、河森正治さんと、そうそうたるデザイナー陣が関わられた作品です。現在は一年間ビッグタイトルに携わることなんてそうそうありませんから、本当に貴重な体験でした。メカデザイナー打ち合わせは主要な方が集まって行われたので、すごくゴージャスでしたね(笑)。その場でアドバイスももらえて、自分にとってすばらしい現場でした。本当にメカデザイナーはいい先輩たちばかりで、最高のコミュニティだと思いますよ。

Q07 メカデザインの道具についてのこだわりはありますか。

僕はデザインに3DCGソフトを使うことが多いのですが、理由は単純で、デッサン力がないからですね。3Dをガイドにして、デッサンで悩む時間を短縮しています。ただデザインが固くなるはそのとおりなので、最初は手描きでアイディア出しをすべきでしょうね。

もともと絵はうまくないんです。漫画を描いていたときから、人はダメ、メカはまだマシというレベルだったので、メカを効率よくうまく描くためにはどうすればいいかと考えて、3DCGを導入しました。最初に使い始めたのは「六角大王」ですが、1万円もしないものだったので、それで時間を短縮できるなら使うべきだろうと思ったんです。松本秀幸さんも同じようなことをされていて、「やっぱりこれしかない!」と。

ほかにも、道具に関しては、ソフトにしても何にしても、新しいものが出たらすぐ買っています。ペンタブレットもいろいろ買って、何度も失敗して。最終的には3ds MaxとPhotoshop、お気に入りのシャープペンに落ち着きました。シャープペンについては、普通0.3mmのものって重たいんですけど、唯一すごい軽いものがあって、店に行くたびに買い占めていたんですよ。最終的にはメーカーに直接通販を頼んで、100本単位でまとめ買いを(笑)。よほどの技術革新がない限り、この体制は変わらないと思いますね。

Q08 デザインに使っているパソコンはどんなものですか?

パソコンはなんてことないWindowsマシンです。ただ、3DCGソフトを使いますから、それなりにハイスペックな機種で、まったく同じ仕様のものを2台用意して。いつ壊れても数分後に同じ環境で仕事ができるようにしていますね。パソコンは、それこそシャープペンの芯が折れるのと同じぐらいの感覚で使っています。

TVアニメーション
『交響詩篇エウレカセブン』
2005年制作
© 2005 BONES / Project EUREKA

映画『バックドラフト』
1991 年制作
発売 NBC ユニバーサル・エンターテイメント
※写真は Blu-ray 版（1,886 円＋税）
©1991 UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC. AND IMAGINE FILMS ENTERTEINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

映画『ユージュアル・サスペクツ』
1995 年制作
発売 パラマウント ジャパン
※写真は Blu-ray 版（2,381 円＋税）
© 1995 Rosco Film. GmbH & Bad Hat Harry Productions, Inc. All Rights Reserved. TM, ® & Copyright ©2013 by Paramount Pictures. All Rights Reserved.

映画『フェイス／オフ』
1997 年制作
発売　ウォルト・ディズニー・スタジオ・ジャパン
※写真は Blu-ray 版（2,380 円＋税）
©2015 Buena Vista Home Entertainment, Inc. and Paramount Pictures

ただ、アナログで描くこともありますし、3DCGソフトを使う必要ない場合は、パソコン上でそのまま描くこともあります。

Q09 柳瀬さんがデザインを仕上げるまでの工程を教えてください。

まずアイデアラフをいっぱい描いて、そこからある程度、線画のラインを決めます。そこでチェックしてもらい、OKが出たら3Dで簡単なモデルを組んで、それを下描きにシャープペンでデザインをきれいに描きます。それをPhotoshopに取り込んで、文字や色を付けて終わりです。モノによっては3DCGでレンダリングしたものに、Photoshopでちょっと線を描き足すっていうケースもあります。ゲームでは3Dモデルがつくれる程度のラフがあればいいですっていう場合もありますし、ラフからそのままクリーンアップして渡す場合もありますし、デザインによって工程は変わってきますね。

Q10 メカデザインだけでなくイラストや漫画も手がけていますが、仕事の楽しさの質は違いますか。

正直、イラストの仕事はどんどん苦手になっていますね。やっぱりイラストの仕事って、デザインしているときと違った緊張感がありますからね。自分よりうまい方がいるので、その人にお任せすればいいっていう気持ちがどこか働いてしまうんですよね。

Q11 ご自身が思う、ご自身がデザインしたメカに共通する特徴はありますか。

自分では工業的なところだと思っています。流線型のデザインを描いても、どこか重機の流れは入ってしまうんです。もともと重機は好きですけど、親が土木関係の仕事をしていたことも、どこかに影響しているんでしょうね。

Q12 気分転換の方法を教えてください。

本ですね。中でも小説が好きです。特に森博嗣さんの小説は、どんなに忙しいときでも時間をつくって読みます。風呂に入りながらとか、朝食の時間に読むとか、ちょっとした時間で読み進められるのがいいですね。漫画や映画も好きなんですが、ビジュアルがあるとどこか仕事を意識してしまうので。仕事抜きの息抜きといえば、小説になります。

Q13 思い出に残っている映画トップ3を教えてください。

まず**『バックドラフト』**。いまだにサントラを聞いてテンションが上がるぐらいです。物語の展開も衝撃的ですし、音楽もいいし、映像もよかった。あとは**『ユージュアル・サスペクツ』**、**『フェイス／オフ』**です。『ユージュアル・サスペクツ』は本当にびっくりしましたし、『フェイス／オフ』はエンターテイメントとして、とてもよくできていました。最後は本当に泣けます。この3本は何度も見ました。あとは『ショーシャンクの空に』もおすすめです。

Q14 今後の目標などを教えてください。

もっといろんな仕事をしたいですね。他のデザイナーさんよりは変わった仕事もいっぱいしていると思いますが、もっといろんなことを体験したいです。あとはオリジナルロボット漫画を描きたいですね。それは自分の原点ですから。もちろん、デザインの仕事を減らしたいわけではありませんので、ひっそりと進めようと思います（笑）。漫画は一番心残りで、目指していたけど到達できなかった夢ですからね。

Q15 メカデザイナーを目指している人にメッセージをお願いします。

「どうすればメカデザイナーなれますか？」と聞かれることもあるんですが、自分がそもそもメカデザイナーになるなんて考えもしなかったですからね。参考になるかはわかりませんが、とりあえず「ゲーム会社入るといいですよ」と答えるようにしています。会社によって違うと思いますが、いろんなものを描く機会があると思います。それに、会社員の経験はフリーになってからも生かされています。僕の場合、当時フロム・ソフトウェアはメカデザイナーを募集している稀なゲーム会社でした。その点はラッキーでしたね。

デザイナーとして仕事を始めたときに痛感したのは「なんでも描けなきゃダメだ」ということです。美術、コップ、スプーン、コーヒーカップ……。とにかくあらゆるものが描けないとダメです。最初からロボットだけで成立しているデザイナーさんなんていないんですよ。ある意味、その世界すべてを自分で構築できないと。デザインワークスとして、自分で世界全部を描けるのが理想ですよね。

TIMELINE ——柳瀬敬之年表

[柳瀬敬之年表]			[世間の動き]
1974	1月	京都に生まれる	TVアニメーション『宇宙戦艦ヤマト』第1作放送開始
1994	4月	専門学校の建築設備科卒業	ゲーム機「PlayStation」発売
	7月	大阪の設備会社退社、漫画の投稿を始める	関西国際空港開港
1995	8月	東京上京。綾瀬駅前の本屋でアルバイト。	TVアニメーション『新世紀エヴァンゲリオン』放送
1996		アルバイトと漫画描きに明け暮れる	PlayStation用ゲーム『バイオハザード』発売
1997		スクウェア研修ルームにモーションデザイナーとして入社。その一週間後、ドリームファクトリーに移籍	PlayStation用ゲーム『ファイナルファンタジーVII』発売
	4月	PlayStation用ゲーム**『トバル2』** モーションデザイン	消費税が3%から5%に引き上げ
1998	2月	アーケード用ゲーム**『エアガイツ』** モーションデザイン	アップル、初代「iMac」発売
1999	12月	PlayStation2用ゲーム**『バウンサー』** ムービーモーションデザイン メカニックデザイナーとしてフロム・ソフトウェアに入社	ソニーのペットロボット「AIBO（アイボ）」発売 小説『ハリー・ポッターと賢者の石』ほか発売
2000	8月	PlayStation2用ゲーム**『ARMORED CORE 2』** メカニックデザイン	ゲーム機「PlayStation2」発売
	12月	PlayStation2用ゲーム**『バウンサー』** ムービーモーションデザイン	2000円札発行
2001	4月	PlayStation2用ゲーム**『ARMORED CORE2 ANOTHER AGE』** メカニックデザイン	アニメーション映画『千と千尋の神隠し』公開
2002		フロム・ソフトウェア退社、フリーとして活動開始	欧州単一通貨「ユーロ」が流通開始
	8月	PlayStation2用ゲーム**『ギガンティック ドライブ』** OPムービー絵コンテ。フリーとしての初仕事	
2003	10月	Xbox用ゲーム**『鬼 −MURAKUMO−』** メインメカニックデザイン 雑誌『CGWORLD』9月号・12月号連載**「モデリングコンプリート」** オリジナルメカデザイン	地上デジタル放送開始
2004	6月	PlayStation2用ゲーム**『ゼノサーガ エピソードII［善悪の彼岸］』** 背景デザイン 雑誌『月刊ガンダムエース』3月号・7月号連載**「GAME'S MSV」** イラスト掲載 雑誌『CGWORLD』7月号・9月号・11月号連載**「モデリングコンプリート」** オリジナルメカデザイン	一万円札（福沢諭吉）、五千円札（樋口一葉）、千円札（野口英世）の新札発行
	12月	雑誌『月刊ガンダムエース』連載漫画**『機動新世紀ガンダムX〜UNDER THE MOONLIGHT〜』** デザイン協力	
2005		雑誌『月刊ガンダムエース』2月号連載**「GAME'S MSV」** イラスト掲載	野口聡一宇宙飛行士搭乗のスペースシャトル「ディスカバリー」が打ち上げ成功
	3月	コミックス**『Gの影忍』**復刻版　表紙イラスト	TVアニメーション『ドラえもん』声優が一斉交代
	4月	TVアニメーション**『交響詩篇エウレカセブン』**全50話　デザインワークス PlayStation2用ゲーム**『機動戦士ガンダム 一年戦争』** OPムービー レイアウト	
	5月	OVA**『スーパーロボット大戦 ORIGINAL GENERATION THE ANIMATION』**全3話 DVD1巻パッケージイラスト・店頭用ポスター 雑誌**『ガンダム・ファクトファイル』**第32号・第40号　イラスト掲載	
	7月	ムック**『電撃スパロボ！スーパーロボット大戦 ORIGINAL GENERAION』**Vol.1・Vol.2　イラスト掲載	
	8月	コミックス**『機動戦士ガンダム MS IGLOO 603 (1)』** メカニックデザイン	
	9月	ゲームボーイアドバンス用ゲーム**『スーパーロボット大戦J』** メカニックデザイン	
2006	2月	TVアニメーション**『Ergo Proxy』**全23話　デザインワークス、DVDインナーイラスト（6巻）	TVアニメーション『涼宮ハルヒの憂鬱』放送
	4月	TVアニメーション**『ゼーガペイン』** デザインワークス OVA**『機動戦士ガンダム MS IGLOO 黙示録0079』**第三話　メカニックデザイン コミックス**『機動戦士ガンダム MS IGLOO 603 (2)』** イラスト掲載	ゲーム機「PlayStation3」発売
	5月	PlayStation2用ゲーム**『エウレカセブン NEW VISION』** マップデザイン	
	7月	ムック**『電撃スパロボ！Vol.4 スーパーロボット大戦 ORIGINAL GENERAION』**Vol.4・Vol.5 イラスト掲載	
	10月	OVA**『幕末機関説 いろはにほへと』** 小道具デザイン	
2007	2月	アクションフィギュア**『武装神姫 EX ウェポンセット フォートブラッグ』** キャラクター&メカニックデザイン	郵政民営化 アップル、初代「iPhone」発売
	3月	ニンテンドーDS用ゲーム**『スーパーロボット大戦W』** メカデザイン、カットイン原画	
	4月	TVアニメーション**『地球へ…』**全24話　メカニックデザイン TVアニメーション**『DARKER THAN BLACK −黒の契約者−』**全26話　デザインワークス	
	5月	書籍**『機動戦士ガンダム MS IGLOO 完全設定資料集』** 3DCG制作用原画	
	6月	PlayStation2用ゲーム**『スーパーロボット大戦OG ORIGINAL GENERATIONS』** カットイン原画	
	9月	PlayStation2用ゲーム**『Another Century's Episode3 THE FINAL』** メカニックデザイン プラモデル**「ガンダム00 FG02 1/144 GN-002 ガンダムデュナメス」**など3種　パッケージイラスト	
	10月	TVアニメーション**『機動戦士ガンダム00［ダブルオー］』**全25話 メカニックデザイン、デザインワークス 書籍**『Another Century's Episode 3 THE FINAL パーフェクトガイド』** 表紙イラスト	
	12月	ガンダム00外伝**『機動戦士ガンダム00V』** メカニックデザイン	
	12月	ガンダム00外伝**『機動戦士ガンダム00F』** メカニックデザイン ガンダム00外伝**『機動戦士ガンダム00P』** メカニックデザイン	

2008	4月	アクションフィギュア**『武装神姫 EX ウェポンセット Plus ゼルノグラード』** キャラクター&メカニックデザイン	次世代 DVD 規格が Blu-ray に一本化 SNS「Twitter」「Facebook」の日本語版が利用可能に
		小説**『機動戦士ガンダム 00』**全3巻　カラー口絵、挿絵など	
	6月	PlayStation3 用ゲーム**『METAL GEAR SOLID 4 GUNS OF THE PATRIOTS』** メカ背景サポートなど	
	10月	TV アニメーション**『機動戦士ガンダム 00 セカンドシーズン』**全25話 メカニックデザイン、デザインワークス	
		ムック**『機動戦士ガンダム 00P Vol.2』**　表紙イラスト（メカ部分のみ）	
2009	3月	小説**『機動戦士ガンダム 00 セカンドシーズン』**全4巻　カラー口絵、挿絵など	裁判員制度スタート LED 照明の普及開始
		機動戦士ガンダム 00 公式ホームページ内**「G-ROOMS」**　イラスト掲載	
	10月	TV アニメーション**『DARKER THAN BLACK -流星の双子-』**全12話　デザイン協力	
		プラモデル**『フレームアームズ』**　メカニックデザイン	
		プラモデル**「1/100 No.18 GN-006 ケルディムガンダム デザイナーズカラーバージョン」**など3種 パッケージ原画（マーキングデザイン・特効は海老川兼武氏）	
		書籍**『「DARKER THAN BLACK -黒の契約者-」**オフィシャルファンブック トーキョーエクスプロージョン調査報告』イラスト掲載	
	12月	PSP 用ゲーム**『ダライアスバースト』**　メカニックデザイン	
2010	2月	ガンダム 00 外伝**『機動戦士ガンダム 00N』**　メカニックデザイン	小惑星探査機「はやぶさ」地球へ帰還 映画『アバター』上映、3D 映画ブームに
	3月	小説**『機動戦士ガンダム 00P』**上下巻　表紙イラスト一部	
		機動戦士ガンダム 00 公式ホームページ内**「G-ROOMS」**　イラスト掲載	
	5月	劇場用アニメーション**『劇場版 ブレイクブレイド』**全六章 メカニックデザイン、パンフレットイラスト原画	
		アクションフィギュア**『武装神姫 アルトレーネ』『武装神姫 アルトアイネス』** キャラクター&メカニックデザイン	
	6月	トレーディングカード**『らのべ×トレカ ～電撃文庫編～ アクセル・ワールド「もっと先へ……《加速》したくはないか、少年」』**　イラスト	
	7月	PlayStation2 用ゲーム**『スカーレッドライダーゼクス』**　メカニックデザイン	
		PSP 用ゲーム**『武装神姫バトルマスターズ』**　メカニックデザイン、マップデザイン	
	9月	劇場用アニメーション**『劇場版 機動戦士ガンダム 00 -A wakening of the Trailblazer-』** メカニックデザイン、デザインワークス	
	10月	TV アニメーション**『STAR DRIVER 輝きのタクト』**全25話　インダストリアルデザイン	
	11月	プラモデル**「M.S.G ウェポンユニット」**　メカニックデザイン	
	12月	アーケード用ゲーム**『ダライアスバースト アナザークロニクル』**　メカニックデザイン	
2011	3月	コミックス**『機動戦士ガンダム エコール・デュ・シエル（12）』**　デザイン協力	地上波アナログ放送終了 TV アニメーション『魔法少女まどか★マギカ』放送 SNS「LINE」サービスイン TV ドラマ『家政婦のミタ』放送
	4月	TV アニメーション**『ファイアボール チャーミング』**全13話 キャラクターデザイン、メカニックデザイン	
		TV アニメーション**『デッドマン・ワンダーランド』**全12話　メカニックデザイン	
	9月	PSP 用ゲーム**『武装神姫バトルマスターズ Mk.2』**　メカニックデザイン、マップデザイン	
		配信アニメーション**『武装神姫 Moon Angel』**全10話　デザインワークス	
	10月	TV アニメーション**『UN-GO』**全11話　プロダクションデザイン	
		アクションフィギュア**『武装神姫 フォートブラッグ ダスク』『武装神姫 ゼルノグラード ベリク』** キャラクター&メカニックデザイン	
	11月	劇場用アニメーション**『UN-GO episode:0 因果論』**　プロダクションデザイン	
	12月	アーケード用ゲーム**『スティールクロニクル』**　メカニックデザイン	
2012	1月	玩具**『超合金 ファイアボール チャーミング ドロッセル』**　メカニックデザイン	東京スカイツリー開業 映画『アベンジャーズ』公開
		ブラウザゲーム**『Web パワードール』**　メカニックデザイン	
	6月	コミックス**『輻輳のマーグメルド 1』**　メカニックデザイン	
	4月	TV アニメーション**『エウレカセブン AO』**全24話　メカニックデザイン	
	12月	プラモデル**『フレームアームズ YSX-24 バーゼラルド』**　メカニックデザイン	
		アーケード用ゲーム**『スティールクロニクル Be』**　メカニックデザイン	
2013	2月	PlayStation3 用ゲーム**『メタルギア ライジング リベンジェンス』**　メカニックデザイン	富士山、世界文化遺産に登録 TV アニメーション『進撃の巨人』放送 ドラマ『あまちゃん』放送
	4月	TV アニメーション**『革命機ヴァルヴレイヴ』**全24話　メカニックデザイン	
		TV アニメーション**『ハヤテのごとく！ Cuties』**全12話　メカニックデザイン	
	6月	劇場用アニメーション**『攻殻機動隊 ARISE』**全4話　メカニックデザイン	
	9月	プラモデル**「M.S.G ウェポンユニット」**　メカニックデザイン	
	10月	プラモデル**『エクステンドアームズ 02〈YSX-24 バーゼラルド拡張パーツセット〉』** メカニックデザイン	
	12月	アーケード用ゲーム**『スティールクロニクル ヴィクトルーパーズ』**　メカニックデザイン	
2014	7月	コミックス**『猟界のゼーレン（1）』**　メカニックデザイン	消費税が 5% から 8% に TV 番組『笑っていいとも！』放送終了 劇場用アニメーション『アナと雪の女王』日本公開
	4月	TV アニメーション**『ブレイクブレイド』**全12話　メカニックデザイン	
		TV アニメーション**『キャプテン・アース』**全25話　メカニックデザイン	
		TV アニメーション**『テンカイナイト』**全51話　メカニックデザイン	
	7月	TV アニメーション**『東京喰種トーキョーグール』**全12話　銃器デザイン	
	11月	コミックス**『機動戦士ガンダム 逆襲のシャア ベルトーチカ・チルドレン（1）』**　メカニック作画サポート	
2015	4月	TV アニメーション**『攻殻機動隊 ARISE ALTERNATIVE ARCHITECTURE』**　メカニックデザイン	
		Wii U用ゲーム**『ゼノブレイドクロス』**　メカニックデザイン	

[スタッフ]
カバー・表紙イラスト　柳瀬敬之
装丁・本文デザイン・DTP　齋藤いづみ

副編集長　後藤憲司
編　　集　加賀谷裕峰

柳瀬敬之 メカニックデザインワークス

2015年7月1日 初版第1刷発行

[著　　者]　柳瀬敬之
[発 行 人]　藤岡 功
[発　　行]　株式会社エムディエヌコーポレーション
〒101-0051　東京都千代田区神田神保町一丁目105番地
http://www.MdN.co.jp/
[発　　売]　株式会社インプレス
〒101-0051　東京都千代田区神田神保町一丁目105番地
[印刷・製本]　大日本印刷株式会社

Printed in Japan　©2015 Takayuki Yanase. All rights reserved.

本書は、著作権法上の保護を受けています。著作権者および株式会社エムディエヌコーポレーションとの書面による事前の同意なしに、本書の一部あるいは全部を無断で複写・複製、転記・転載することは禁止されています。
定価はカバーに表示してあります。

[カスタマーセンター]
造本には万全を期しておりますが、万一、落丁・乱丁などがございましたら、送料小社負担にてお取り替えいたします。お手数ですが、カスタマーセンターまでご返送ください。

■ 落丁・乱丁本などのご返送先
〒101-0051　東京都千代田区神田神保町一丁目105番地
株式会社エムディエヌコーポレーション カスタマーセンター
TEL：03-4334-2915

■ 書店・販売店のご注文受付
株式会社インプレス 受注センター
TEL：048-449-8040／FAX：048-449-8041

[内容に関するお問い合わせ先]
株式会社エムディエヌコーポレーション カスタマーセンター メール窓口
info@MdN co.jp

本書の内容に関するご質問は、Eメールのみの受付となります。メールの件名は「柳瀬敬之メカニックデザインワークス　質問係」とお書きください。電話やFAX、郵便でのご質問にはお答えできません。ご質問の内容によりましては、しばらくお時間をいただく場合がございます。また、本書の範囲を超えるご質問に関しましてはお答えいたしかねますので、あらかじめご了承ください。

ISBN978-4-8443-6506-8　C0076

『ゼノブレイドクロス』©2015 Nintendo / MONOLITHSOFT
『スーパーロボット大戦W』 ©SRWOG PROJECT
『スーパーロボット大戦J』 ©SRWOG PROJECT
『スーパーロボット大戦OG ORIGINAL GENERATIONS』©SRWOG PROJECT
『ダライアスバースト セカンドプロローグ』©TAITO CORPORATION 1986, 2012 ALL RIGHTS RESERVED.
『メタルギア ライジング リベンジェンス』©Konami Digital Entertainment　Developed by PlatinumGames Inc.
『叢 −MURAKUMO−』©2002 FromSoftware, Inc. All rights reserved.
『ARMORED CORE 2』©1997-2000 FromSoftware, Inc. All rights reserved.
『ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE』©1997-2001 FromSoftware, Inc. All rights reserved.
『スティールクロニクル ヴィクトルーパーズ』©Konami Digital Entertainment
『ゼノサーガ エピソードII [善悪の彼岸]』©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
『ゼノサーガ エピソードII to III a missing year ～U.M.N.に封印されし真実の断片～』 ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
『攻殻機動隊ARISE』© 士郎正宗・Production I.G／講談社・「攻殻機動隊ARISE」製作委員会
『機動戦士ガンダム00』© 創通・サンライズ
『劇場版 機動戦士ガンダム00　−A wakening of the Trailblazer−』© 創通・サンライズ
『機動戦士ガンダム　MS IGLOO 1年戦争秘録』© 創通・サンライズ
『ファイアボール チャーミング』©Disney
『キャプテン・アース』©BONES / キャプテン・アース製作委員会・MBS
『交響詩篇エウレカセブン』©2005 BONES / Project EUREKA
『交響詩篇エウレカセブン ポケットが虹でいっぱい』©2009 BONES / Project EUREKA MOVIE
『ゼーガペイン』© サンライズ・プロジェクトゼーガ
『革命機ヴァルヴレイヴ』©SUNRISE / VVV Committee, MBS
『ヱヴァンゲリヲン新劇場版:序』© カラー
『武装神姫』©Konami Digital Entertainment
『フレームアームズ』©KOTOBUKIYA
『テンカイナイト』©2015 SPIN MASTER LTD. / Shogakukan-Shueisha Productions Co., Ltd. All rights reserved
『機動戦士ガンダム　逆襲のシャア』© 創通・サンライズ
『輻輳のマーグメルド』©Uroaki SABISI／Takayuki YANASE
『狭界のゼーレン』©WSO／KADOKAWA・ダイナミック企画
『機動武闘伝Gガンダム』© 創通・サンライズ
『機動戦士Zガンダム』© 創通・サンライズ
『装甲騎兵ボトムズ』© サンライズ
『機動戦士ガンダム』© 創通・サンライズ